Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

KIBERZONA

http://www.kiberzona.lt

KAINA 5,5 Lt

3/99

BLOOD 2

DARK VENGEANCE

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

SEPTERRA CORE

PRINCE OF PERSIA 3D

ODIUM

SHOGUN

SIM CITY 3000

ISSN 1392-4915



Penki kontinentai, UAB - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Fullscreen Mail Print

Address http://www.5ci.net Links

Paieškos sistema	http://www.search.lt
Naujienų tarnyba	http://www.news.lt
Reklama internete	http://www.banner.lt
Interneto tinklo parduotuvė	http://www.5ci.net/komercija
Spaudos pasaulis	http://www.press.lt
Darbo birža	http://www.5ci.net/jobforum
Interneto loto	http://www.5ci.net/loto
Interneto paslaugų statistika	http://www.5ci.net/ping
Kriminalinė kronika	http://www.5ci.net/criminal
Pažinčių klubas	http://www.5ci.net/acqclub
Reklamos statistika	http://www.5ci.net/reklama
Elektroninis žurnalas "SOCIUMAS"	http://www.sociumas.lt
Šachmatų pasaulis	http://www.chess.lt
Faksimilinių pranešimų siuntimas internetu	http://www.5ci.net/bestfax
Faksų siuntimas, naudojantis "INTERFAX"	http://www.5ci.net/interfax
Faksų siuntimas el. paštu	http://www.5ci.net/faxaway
Jūsų ženklas	http://www.5ci.net/horoscope
IRC serveris	http://www.irc.lt
Valiutų kursų analizė	http://www.5ci.net/currates
Pažink save	http://www.5ci.net/tests
Paauglių pasaulis	http://www.coolzone.lt
Nemokamas programinės įrangos serveris	http://www.labdara.lt
Kas yra kas Lietuvoje	http://www.5ci.net/whoiswho
IP kamera žiūri į pasaulį	http://camera.5ci.lt
Knygų pasaulis	http://www.books.lt
Reportažai	http://www.5ci.net/reporting
Partijų ir politikų reitingai	http://www.5ci.net/ratings
Gyvūnų pasaulis	http://www.5ci.net/dogs
Mokymo centras	http:// training.5ci.lt
Mūsų produktai	http://www.5ci.net/products
Puslapis moterims, bet sudomins ir vyrus	http://www.beauty.lt
ISDN - greičiausias komutuojamas ryšys	
Išskirtinis optinis ryšys	

Mūsų paslaugos:

Grafinis dizainas

Duomenų bazių programavimas internete

Interneto puslapių kūrimas

WEB LEIDYKLA PRISTATO

Klausykite, matykite ir skaitykite!

www.5ci.net

Penki kontinentai

UAB "PENKI KONTINENTAI"
A.Stulginskio g. 5, 2001 Vilnius
Tel.: 23 14 81, 23 92 80
Faksas 226115

Internet zone

Šiame numeryje skaitykite:

Leidžia firma "Pusė".
Direktorius — Rimantas Serva, tel. (25) 44 39 44, mob. tel. 8-299 54 080
Vyr. redaktorius — Robertas Jakštas

Autoriai:
Tomas Paplauskas, Robertas Jakštas, Gediminas Grigas, Dima Petrauskas, Audrius Lučinskas, Šarūnas Jurelė, Tadas Kazlauskas

Maketavo: Inesa Jakštienė, Kristina Paliokaitė
Stilistė: Vita Baltrušaitytė

Mums rašykite:
Vilnius 2600,
KIBERZONA,
Švitrigailos g. 8/14, IV a., tel. (8-22) 333 294,
e-mail: kiberzona@post.5ci.lt

ISSN 1392 - 4915

Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.

Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189.

Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52. Panevėžys.
Užs. Nr.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.

Tiražas — 8 000 egz.

Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje — "Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125; knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;
Kaune — knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17;
Panevėžyje — Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5; UAB "Biznio kontaktai", Smėlynės g. 18-3;
Klaipėdoje — UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;
Šiauliuose — "Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213,



Kompiuterinio pasaulio naujienos

TOMB RAIDER I ir II kūrėjų komanda pradėjo dirbti prie naujo projekto. Priminsime, kad jie nedalyvavo kuriant TOMB RIDER III (užtat ir kaltinti jų dėl TRIII skurdumo negalima). Visos smulkmenos apie naująjį projektą kol kas slepiamos. Greičiausiai tai nebus TOMB RAIDER tęsinys. Autorių teigimu, jį kurs visai kita komanda.

Paskelbta apie dar vieną žaidimą — METAL FATIGUE, — kuriamą *anime* stiliumi, kur labiausiai akcentuojama ištikimybė ir išdavystė, didvyriškumas ir bailumas. Ar tai bus trimatis RTS? Žaidimo autorė — daugeliui žinoma kompanija „Psygnosis“, kuri, beje, ką tik susitarė su „Activision“, jog pastaroji artimiausius dvejus metus bus jos žaidimų distributorė Šiaurės Amerikoje.

Sausio 21 dieną „Eidos“ ketina pristatyti WARZONE 2100 *multiplayer* režimą. Vienam žaidėjui skirtas žaidimas buvo ganėtinai įdomus. Pažiūrėsim, ar tokį pat įspūdį paliks ir šis.

„Psygnosis“ uždaro savo studiją San Franciske. 20 žmonių dėl to neteko darbo vietų. Kompanija teigia, kad šis žingsnis nesutrukdys toliau kurti žaidimą DRAKAN.

Šiuo metu „Monolith“ verda darbas: kuriamas BLOOD 2 pataisų paketas, kad būtų kuo greičiau pataisytos šio žaidimo klaidos. Tai dar ne viskas: autoriai ketina išleisti papildomų lygių ir netgi svarsto apie trečiąją serialo dalį.

Praktiškai baigtas naujo trimačio nuotykių žaidimo GALLEON lygių dizainas. Jį kuria kompanija „Counfounding Factos“. Išleidimo data kol kas nepaskelbta.

„Mitsubishi“ paskelbė apie 64 bei 128 bitų DRAM čipų pavyzdžius — šis kūrinys vertas išdidžiai vadintis PC133 SDRAM. Šiuo metu apie naujosios atminties panaudojimą ateityje paskelbė tokios firmos kaip „Sis“, „VIA“, „Ali“, „OPTi“, — žodžiu, visos, išskyrus “Intel“. Masinė gamyba bus pradėta jau šiame ketvirtyje. Ne be pagrindo tikimasi, kad šio tipo atmintis susilauks plataus pripažinimo.

Kompanija „Buka“ ir firma „3DO“ pasirašė sutartį dėl visiškos žaidimo HEROES OF MIGHT & MAGIC II lokalizacijos ir išleidimo Rusijoje. Planuojama išleisti 2 žaidimo variantus: *jewel* bei standartinėje dėžutėje.

Pasirodė pirmosios žinutės apie žaidimą MIGHT & MAGIC: FOR BLOOD AND HONOR. Ko gero, jau esate girdėję, kad tai — didžiulės kompanijos „New World Computing“ kuriamos serijos RPG. Palyginus su ankstesniąja, 6-ąja, dalimi, didelių pokyčių jame nebus. Varikliukas liks tas pats, tik reikės 3D greitintuvo. Atsiras daugiau naujų rasių, be to, dar 3 nauji herojai: monkas, reindžeris bei vagis. Supaprastėjo navigacija miestuose...

Kompanija „Codemasters“ paskelbė, kad numato išleisti naują motociklų imitatorių NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING. Šio žaidimo kūrėjai — švedai, save vadinantys UDS, — beje, tai ir garsiojo IGNITION autoriai. Naujajame žaidime norima tiksliai pademonstruoti, kaip iš tiesų sudėtinga valdyti motociklą. Teks važiuoti ypač sunkiais keliais ir įveikti sudėtingas kliūtis. Motociklų vairuotojai kuriami naudojantis griaučių animacija bei inversine kinematika. Painūs autotrekai — tai tikros 11 pasaulio šalių esančios trasos. Žaidimą planuojama išleisti gegužės 20 d.

Kovo 24 dieną kompanijai SONEXCO buvo įteikti **ISO 9001** sertifikatai. Tai pirmas tokio tipo sertifikatas Lietuvoje. SONEXCO kompiuteris “VECTOR” buvo pripažintas 1998 metų verslo kompiuteriu, be to, kaip tik SONEXCO pirmieji integravo Pentium-III 500 Mhz procesorius į savo gamybos kompiuterius, todėl visai nenuostabu, kad ši kompanija pelnė tokį aukštą įvertinimą ir gavo pasaulinio lygio sertifikatus.

Nesąžiningo žaidimo teorija

Daugelis iš jūsų, skaitydami žaidimams skirtas konferencijas, greičiausiai ne kartą yra radę pagalbos šūksnių, prašančių atsiųsti žaidimų kodų bei nuorodų, kaip įveikti vieną ar kitą sunkesnę vietą. O ir šiaip, patys žaisdami kokį žaidimą ir beviltiškai įstrigę, ko gero, pasvajodavote apie ką nors tokio, kas galėtų jums padėti. Taigi nepakenktų konkrečiau sužinoti, kokios pagalbos šaukėsi tie žmonės, arba ko patys turėtumėt prašyti draugų, jei norite sėkmingai užbaigti žaidimą. Trumpiau tariant, reikia žinoti, kas yra kas.

Pasistengsime kuo aiškiau suklasifikuoti dalykėlius, kurie padės jums aplošti kompiuterį.

Cheat — tai anglų kalbos žodis, reiškiantis “apgaulę”. Taip paprasčiausiai vadinamos gudrybės, padėsiančios “apgauti kompiuterį”, t.y. įveikti sunkesnes žaidimo vietas.

Cheat codes — tai kodai, kuriuos sukūrė ir pateikė vartotojams patys žaidimo autoriai. Jie lengvai gali padaryti jus nemirtingus, duoti daug ginklų (tai ypač aktualu žaidžiant veiksmo žanro žaidimus) ir pan.

Dažniausiai juos reikia surinkti žaidimo metu, tam naudojami klavišai *Enter, Backcpace, Anykey.*

Easter egg (pažodžiui — “Velykų kiaušinis”). Jie šiek tiek skiriasi nuo **cheat codes**. “Velykų kiaušinius” kuria taip pat žaidimo autoriai. Jiems aktyvuoti reikia surinkti tam tikrą kodą arba atlikti tam tikrus nuoseklius veiksmus. Dažniausiai konkrečios pagalbos jie neteikia, tačiau pakelia žaidėjui ūpą. Pavyzdžiui, galima pamatyti juokingą žaidimo kūrėjų sarašą arba pačiame žaidime atsiranda kokių nors pokštų (tarkim, paskutinėje LARRY serijoje moteris labiau apsinuogina). **Easter eggs** pasitaiko ir iš tiesų rimtose programose *(Word, Access)*.

Solution / Walkthrough — tai smulkūs žaidimo aprašai. Šis pavadinimas kilęs iš angliško žodžio *solve* — “sprendimas, minklė”. **Solution** bei **Walkthrough** nurodyti visi veiksmai, kuriuos herojus privalo atlikti nuo pat žaidimo (dažniausiai nuotykių žanro, o kartais ir RPG) pradžios iki pabaigos. **Solution** — tai tiesiog itin tikslus žaidimo aprašas, o **walktrough** — tai ištisi traktatai, kuriuos autorius papildo begale įvairiausių savo minčių bei pašmaikštavimų. Paprastai jie yra kelis kartus ilgesni nei **solutions**.

Trainer — tai atskira programėlė (*.com* arba *.exe*), kuri taip pat palengvina žaidėjo užduotis, tik ji sukurta ne pačių žaidimo autorių, o šiaip kokių nors savanorių geradarių. (Beje, tai kartu ir priekaištas žaidimų kūrėjams: jei jie nori, kad niekas nelandžiotų į pačio žaidimo kodus, turėtų patys pasirūpinti **cheat codes**). **Traineris** leis gauti daugiau gyvybių, pinigų ir pan. Paprasčiausiai atmintyje reikės pakeisti vienas reikšmes kitomis. Kai jį įsijungsite, jis pats žinos, kur ir ką daryti.

FAQ (Frequently Asked Questions) — angliškai tai reiškia “dažniausiai užduodami klausimai”. Mat daugelyje žaidimų apstu įvairiausių sunkiai įveikiamų galvosūkių ir šiaip įdomybių, apie kurias žaidėjas gali nė nenutuokti. **FAQ** kaip tik ir yra tokių žaidėjui aktualiausių klausimų ir atsakymų rinkinys. Pavyzdžiui: “Kaip patekti į tam tikrą nuotykių žaidimo vietą?”, “Ar galiu pagrindiniam herojui užmauti kelnes, apvilkti odinę striukę ir nuskusti jį plikai?”, “Ar galima pirma pastatyti viešnamį, o tik paskui — fermą?” ir pan.

Editor — angliškai reiškia “redaktorius”. Tai nebūtinai turi būti tekstinis redaktorius. Dažniausiai tokios programos suteikia galimybę redaguoti jau išsaugotus lygius *(savegames)*. Šis redaktorius leidžia keisti resursų, šaudmenų kiekį ir pan. Tik atminkite: būtinai pasidarykite papildomą žaidimo kopiją, prieš pasileisdami tokią programą! Antraip daugelio valandų darbas gali nueiti šuniui ant uodegos — apie tai jums praneš paprasčiausias užrašas ekrane: “Error reading savegame”. Yra ir kitokių redaktorių, kurie redaguoja patį žaidimą — keičia tam tikrus esminius jo parametrus. Pavyzdžiui, žaidimo KKND redaktorius keičia junitų charakteristikas. Prieš keisdami kurį nors failą taip pat būtinai išsaugokite žaidimą.

HEX redaktoriai — jie gerokai sudėtingesni. Neturintis patirties žmogus ne iškart susigaudys, kaip jie veikia. Paprastai su tokiais redaktoriais keičiamas žaidimo kodas (arba išsaugoto žaidimo turinys). Deja, kelių sakinių nepakaks, norint išsamiai paaiškinti, kaip dirbti su **HEX** redaktoriais. Tačiau jei jūs turite **HEX** redaktorių ir nutuokiate, ką su juo daryti, galite eksperimentuoti.

Liūdna nuotykių žanro istorija

Didžiulėje šiuolaikinių žaidimų rinkoje milžinišką dalį užima nuotykių žanro kūriniai. Jie vertinami labai skirtingai. Vieni žaidėjai dėl jų kraustosi iš proto, laukia ir išsižioję gaudo kiekvieną su jais susijusią naujieną, — o nusipirkę ištisas dienas bei naktis prasėdi stebeilydamiesi į kompiuterio ekraną ir vėliau karštai aptarinėja su savo bendraminčiais, kaip geriau įveikti vieną ar kitą sunkesnį galvosūkį, siužeto vingį. Kiti į nuotykių žaidimus žiūri abejingai arba netgi su panieka. Šiame straipsnyje nebus nei ginama, nei peikiama nė viena iš šių nuomonių.

Šiaip jau visiškai suprantamas entuziazmas žmogaus, pasirengusio leistis į naują nuotykį — "adventūrą" (žaidėjų žargonas). Visų pirma, tokie žaidimai apskritai būna labai unikalūs. Be to, kaip jokio kito žanro kūriniuose, čia ypač ryškiai juntamas pergalės skonis. Kai žaidimas patrauklus, kai jo siužetas puikus, o užduotys — logiškos ir ne pernelyg lengvos, — sėkmingai įminus kiekvieną paslaptį, apima nepakartojamas džiaugsmas ir pasididžiavimas. Užtat nuotykių žanro žaidimams negali prilygti nei gera knyga, nei įstabus filmas. Taip buvo anksčiau. Tačiau dabar kažkas nutiko. Kuriami vis nauji nuotykių žanro žaidimai, tačiau vartotojus apniko jausmas, kad jie žaidžia vieną ir tą patį. Maža to — visuose žaidimuose priviso dirbtinių, apskritai su siužetu nesusijusių galvosūkių, dešimtis kartų reikia atlikinėti nesuprantamus veiksmus, kartais visiškai absurdiškus (pavyzdžiui, šakute užmušti muses, paskui iškepti jas mikrobangų krosnelėje ir galop įsidėti į kišenę — o gal prireiks žaidimo pabaigoje?). Juk tikrovėje niekas niekada nieko panašaus nedaro, nebent koks nors pamišėlis galėtų taip išsidirbinėti. Ir tokių pavyzdžių, deja, — begalės. Žaidimų autoriai nuolatos verčia jus atlikinėti įvairias nesąmones, be to, kiekvienąkart vis kvailesnes. Jiems visiškai nesvarbi logika (turima omeny žmogiškoji logika), siejanti skirtingus dalykus, — jie prikuria tokių absurdų, kad žaidėjui telieka tartum aklam badyti pele po visą ekraną, nė nenutuokiant, ko reikia ieškoti.

O iki minimumo ribotas komandų skaičius? Žinoma, realiame gyvenime mes kasdien atliekame šimtus įvairiausių veiksmų, kurių nė mažos dalies neįmanoma perkelti į žaidimą. Tačiau vėlesniuose žaidimuose veiksmų teliko du (BLADE RUNNER, DOSCWORLD 2): komanda "pažiūrėti" į daiktą ir paskui "įsikišti" jį į savo iš tiesų bedugnę kišenę (*Inventory*). Ankstesnių žaidimų herojai sugebėdavo kur kas daugiau. Štai LARRY 1—7 autoriai sugalvojo gudrų būdą, kaip padidinti veiksmų skaičių, naudojantis klaviatūra. Kiekvienas klavišas reiškė atskirą veiksmą: papsakoti apie daiktą, jo paskirtį, ką nors atidaryti, uždaryti, stumtelėti, truktelėti, panaudoti kelis daiktus ir t.t. Tačiau vėliau komandos ėmė paslaptingai dingti. Iš pradžių nustojome stumti bei traukti, o paskui ir atlikinėti visus kitus veiksmus. Galop išdygo ta klaikioji komanda USE, kuri reiškia absoliučiai viską: atidaryti duris — USE, pažiūrėti į daiktą — USE, įkišti raktą į spyną — USE, ką nors įjungti ar išjungti — taip pat USE.

Apie personažų dialogus (kaip kūrėjams nešovė galvon ir juos panaikinti) ir įvairius siužetų vingius apskritai nėra ko kalbėti. Daugumoje šiuolaikinių nuotykių žaidimų, išskyrus vos keletą (pavyzdžiui, vis tą patį BLADE RUNNER), visiškai nesvarbu, ką pasirinksite meniu lange, — tai neturės lemiamos įtakos žaidimo eigai, o ypač — jo pabaigai, kuri bet kuriuo atveju bus tokia pat. Žaidimai tapo tokie nuobodūs, kad apie bandymą juos žaisti antrą ar trečią kartą niekam nė mintis nekyla. Taigi kokia prasmė taupyti pinigus ir pirkti tokį kūrinį? Kam reikalingas nuotykių žaidimas su vos pora komandų, blankiu siužetu, nelogiškais galvosūkiais, pokalbiais, kurie nė trupučio ne-

padeda, bet netgi trukdo (užtat įgarsinti profesionalių aktorių), ir užimantis net 4 CD? Kad jį nusipirkęs turėtum landžioti po žaidimų saitus su viltimi, jog kuriame nors iš jų rasi pažįstamą pavadinimą ir žaidimo aprašymą? Kito kelio jį įveikti paprasčiausiai nėra, nes NIEKADA jokiam NORMALIAM žmogui nė prisisapnuoti negalėtų tokios nesąmonės. Taigi galop padėtum naująjį žaidimą ant lentynos ir pamirštum. O apmaudžiausia būtų ne dėl išmestų pinigų, bet dėl patirto nusivylimo.

Tad kas gi nutiko? Kodėl nuotykių žanras po truputį miršta, kodėl taip laužomos jau nusistovėjusios jo tradicijos bei dėsniai? Dėl kokios priežasties vis daugiau žmonių, anksčiau neįsivaizdavusių savo laisvalaikio be kompiuterinių nuotykių, dabar nusisuka nuo jų ir pirmenybę teikia, pavyzdžiui, veiksmo žaidimams? Norint rasti atsakymus į šiuos klausimus, ko gero, neprošal būtų peržvelgti visą nuotykinių žaidimų istoriją nuo pat jų atsiradimo — galbūt klaida įsivėlė dar anuomet?

Štai kaip visa tai prasidėjo...

O prasidėjo viskas, kad ir kaip būtų keista, nuo Mamutų olos (ir kas galėjo pagalvoti...). Šį nuostabų gamtos kūrinį 1790 metais JAV atrado medžiotojas Džonas Haučinas. Požemiuose karaliavo tūkstančiai šikšnosparnių ir, žinoma, ten stūksojo kalnai (hm...) jų išmatų. Pasirodo, šiose išmatose yra tam tikros medžiagos, kuri būdavo naudojama parakui gaminti. Taigi Napoleono karo metu Mamutų ola tapo šio parako komponento kasykla. Tačiau paskui stojo taika, visame pasaulyje parako paklausa labai sumažėjo, ir ola buvo palikta ramybėje. Užtat pamažu ji pradėjo garsėti kaip gamtos sukurta įdomybė. Mamutų ola tyrinėta menkai, buvo apžiūrėta tik nedidelė jos dalis. 1838-aisiais Stefeno Bišopo šeimininkas nusipirko šią olą. Stefenas, kaip kad dažnai pasitaikydavo, buvo labiau išsilavinęs už savo šeimininką: jis mokėjo lotynų, graikų kalbas, buvo apskritai talentingas žmogus ir dėl to galop paskirtas olos valdytoju. Visą savo laisvalaikį jis tyrinėjo požeminius praėjimus, aprašinėjo ir žymėjosi žemėlapyje naujas atrastas sales. Vaikštinėdamas po olą jis nuolatos užtikdavo įdomių ledynmečio laikotarpio radinių, senovinių gyvūnų liekanų. Šie radiniai bei tyrimai pakišo Bišopo šeimininkui mintį Mamutų olą paversti turistų lankoma vieta. Jis taip ir padarė. Ir greitai apie olą pasklido gandas kaip apie dar vieną pasaulio stebuklą. Tačiau tuoj po to kaimynystėje buvo rasta dar viena ola, ir tarp abiejų olų šeimininkų įsiliepsnojo tikras karas. Kiekvienas stengėsi savo konkurentui iškrėsti kuo daugiau kiaulysčių: nutraukdavo ekskursijas, padegdavo kasas, kol galop olų lankymas ėmė grėsti pačių lankytojų gyvybei. Nežinia, kuo visa tai būtų pasibaigę, jeigu nebūtų įsikišusi JAV vyriausybė, kuri užgesino ginčą ir visą aplinkinę teritoriją paskelbė Nacionaliniu parku. Tiesa, nuo anų laikų turistų srautas gerokai sumažėjo. Užtat paskui juos užgriuvo speleologų minia. Tarp jų sklandė legenda, neva šios dvi olos iš tiesų yra vieno begaliniai didelio požemio dalys. Dešimtmečiais truko nesėkmingos jas jungiančios landos paieškos. Ir štai pagaliau 1972 metais praėjimas buvo rastas. Jį užtiko smulkutė moteris, vardu Patricija Krauter. Jai pavyko pralįsti pro pernelyg siaurą visiems kitiems ieškotojams plyšį, už kurio prasidėjo koridorius su skysto purvo grindimis. Patricijos vyras Vilis Krauteris buvo kompiuterių programuotojas. Po savo žmonos atradimo jis sukūrė "Fortrano" programą — Mamutų olos imitatorių. Programoje, kaip ir tikrovėje, buvo keli aukštai, be to, mirgėte mirgėjo begalė geologinių skaičiavimų bei įvairių parametrų skaitmenų. Savo kūrinį Krauteris pavadino COLOSSAL CAVE. Ten jis pirmą kartą pavartojo terminą *room* (kambarys) — juo dabartiniuose nuotykių žaidimuose žymima lokacija. Ši programa galop būtų paskendusi užmaršty, jeigu ne autoriaus draugas Donas Vudsas, didelis *fantasy* (pasakos ir fantastikos derinys) žanro gerbėjas. Įkvėptas fantasto Dž.R.R.Tolkino knygų "Hobitas" bei "Žiedų valdovas", jis ėmėsi darbo: olos kambariuose apgyvendino nykštukus ir drakonus, paslėpė daugybę lobių, vienoje vietoje net veikiantį ugnikalnį įtaisė. Taip grynai mokslinė informacinė programa COLOSSAL CAVE virto žaidimu. Atsirado tikslas — visus lobius sunešti į vieną vietą — nedidelį namelį greta landos. Savo darbo vaisių Vudsas pavadino ADVENT (sutrumpintas žodis *Adventure* — t.y. "nuotykis"). Po truputį žaidimas išpopuliarėjo visoje Amerikoje. Atsirado panašių į jį. Taip buvo padėtas pagrindas nuotykių žaidimams, kurie vėliau buvo pavadinti *Adventure*. Netrukus tokie kompiuteriniai nuotykiai išplito visame pasaulyje. Įvairiose šalyse ėmė steigtis firmos, kurios kūrė žaidimus, panašius į pirmąjį ADVENT. Devintojo dešimtmečio viduryje jų buvo išleista keletas tūkstančių.

Dabar porą žodžių tarsime apie pačią žaidimų kūrimo techniką. Apie grafiką nėra ko kalbėti — jos anuomet išvis nebuvo. Ar jums kada nors teko matyti tekstinius vaidmenų žaidimus? Pirmieji nuotykių žaidimai atrodė panašiai. Juodas tekstinis ekranas ir komandų eilutė, kurioje žymimos klaviatūra herojui duodamos komandos. Firmos "Infocom", anų laikų tokių žaidimų gamybos lyderės, lozungas buvo maždaug toks: "Mes nekuriame grafikos. Geriausias grafikos kūrėjas — jūsų vaizduotė, ir ji visada su jumis". Iš tiesų galima pagalvoti, jog visa tai — baisiai nuobodus dalykas, tačiau taip nėra. Daugelis tuometinių tekstinių nuotykių žaidimų (dabar šis žanras vadinamas *Interactive Fiction — IF*) buvo kur kas įdomesni ir intelektualesni už savo vėlesnius trimačius palikuonis, užimančius šimtus megabaitų. Po tekstinių nuotykinių žaidimų kartos išėjo dar keturios grafinių žaidimų kartos, kurių lygis, deja, vis prastėjo.

Sunku pasakyti, kuris žaidimas vėl atkreipė akis į jau, regis, visiškai pamirštus tekstinius nuotykių žaidimus. Ta-

(nukelta į 22psl.)

STAR WARS FORCE COMMANDER

Tikriausiai nedaug atsirastų besido minčių žaidimais žmonių, kurie nie ko nežino apie Luko įkurtas kompanijas. Ir, ko gero, nesutiktume nė vieno žaidėjo, kuris nebūtų girdėjęs "Lucasarts" kompanijos pavadinimo. Ji išgarsėjo kurdama nuotykių žanro žaidimus ir ilgainiui tapo šio žanro lydere. Taip puikiai įsitvirtinusi, "Lucasarts" kompanija praplėtė savo veiklą — ėmė kurti 3D veiksmo žaidimus (DARK FORCES, JEDI KNIGHT ir kt.), kurie sėkmingai konkuruoja su šio žanro lyderės kompanijos "Id" produktais. Tačiau ir tuomet "Lucasarts" nenurimo — ji paskelbė norinti užpildyti rinkos spragą — t.y. ji susidomėjusi ir strateginiais žaidimais. Tai buvo džiugi žinia vartotojams — juk visi žino, kad "Lucasarts" kuria tik aukštos kokybės žaidimus.



Galop lauktasis REBELLION — toks "Lucasarts" pirmojo strateginio žaidimo pavadinimas — buvo išleistas. Ir... paaiškėjo, jog šis blynas gerokai prisvilęs. Nenagrinėsime priežasčių, kodėl taip atsitiko, tačiau REBELLION tikrai nerasime populiariausių žaidimų sąrašuose. Žinodama, kokiai daugybei žmonių patinka strateginiai žaidimai, "Lucasarts" kompanija nenuleido rankų, o ėmėsi kurti naują šio žanro žaidimą FORCE COMMANDER (toliau FC). Savaime suprantama, jei nori sulaukti tikro pasisekimo, reikia labai pasistengti, kad produktas būtų ir įdomus, ir gražus, ir... naujoviškas. Ar pavyks "Lucasarts" įgyvendinti šį uždavinį, tikriausiai sužinosime dar šiais metais, o dabar pažiūrėkime, ką gi ji žada...

Šį sykį kūrėjai nusileido iš beorio kosmoso ir pradėjo kurti realaus laiko strateginį žaidimą, kur visi mūšiai vyks keliose planetose. "Žvaigždžių karų" mėgėjai tenenusimena, nes jis vis tiek priklauso "Žvaigdžių karų" serijai. Čia Jūs galėsite vadovauti arba Sukilėlių Aljansui, arba Galaktikos Imperijai (kaip ir žaidime REBELLION). Naująjį žaidimą sudarys kelios dalys. Kiekvienos dalies veiksmas vyks vis kitoje planetoje, joje bus vidutiniškai po tris misijas. Misijos apims žvaigždžių karų trilogiją: "Naujoji viltis" (viskas prasidės kaip tik prieš Alderano sunaikinimą), "Imperija kontraatakuoja" (ypač akcentuojami strateginiai mūšiai dėl Hoth planetos, kur buvo įsikūrę sukilėliai po Mirties žvaigždės sunaikinimo) ir "Džedajų sugrįžimas". Taigi žadama vientisa, jau pažįstama ir labai intriguojanti siužetinė linija (beje, kaip tik tai dažnai būna silpnoji žaidimų vieta). Turint omeny tai, kad "Lucasarts" darbuotojai visada daug dėmesio skiria žaidimo apipavidalinimui (pvz., JEDI KNIGHT), o jiems talkina "Industrial Light and Magic" kompanija, galime tikėtis puikių, prilygstančių tikriems filmams, įvadinių filmukų.

FORCE COMMANDER misijų tikslai: bazės įkūrimas, strateginių pastatų ir kovinių vienetų (junitų) užgrobimas ir visiškas priešo pajėgų sunaikinimas. Papildomose misijose dar gali tekti sunaikinti kokį nors konkretų taikinį arba kuo ilgiau atsilaikyti ginantis nuo atakuojančio priešo, kad spėtų atsitraukti pagrindinės jūsų pajėgos, — panašios taktikos buvo laikomasi mūšyje dėl Hotho ("Sukilėlių Aljansas").

Tikimasi, kad FC bus daugiau nei 100 "Žvaigždžių karų" personažų, transporto priemonių ir pastatų, kurių prireiks kovojant prieš Aljansą ar Imperiją. Žaidėjas vadovaus ne vien mūšiams — jis bus atsakingas ir už resursų gavybą, reguliuos gamybą ir valdys kovinius vienetus: pėstininkus (pradedant Imperijos šturmo grupėmis bei Aljanso kareiviais ir baigiant įvairių klasių druidais), transprto priemones (tarp jų — lig šiol nematytus tankus, raketų bei pėstininkų transportą). Be to, rasite ir jau matytų transporto priemonių: AT-AT ir AT-ST ėjikų, Y-wing'ų ir TIE bombonešių.

Susirėmimai vyks įvairiausiose, labai skirtingose "Žvaigždžių karų" vietovėse — tankiuose Yavin 4 pasaulio miškuose, Tatooino dykumose, žolėtose Korelijos lygumose, turtinguose Kesselio laukuose ir Coruscanto poliarinio klimato zonoje.

Tačiau aktualiausias klausimas — ar sulauksime ko nors ypatingo, kas skirtų FC nuo kitų to pat žanro žaidimų? Pasirodo, pagrindinis koziris, kuriuo "Lucasarts" ketina pritraukti žaidėjus, tai visiška trimatė grafika. Tomas Byronas teigia: „FC bus panaudotos naujausios trimačio greitinimo technologijos, ir kaip tik dėlto vaizdas bus toks tikroviškas, kokio niekam lig šiol nepavyko sukurti". Slanki kamera galės žaidėjui pateikti vaizdą iš įvairių taškų. Žinoma, dėl to šiam žaidimui bus būtinas 3D greitintuvas. Tikriausiai tai pirmas strateginis žaidimas, kuriam keliamas toks reikalavimas (irgi naujiena).

Bendra charakteristika:

Pranašumai:

* visiška trimatė grafika;
* įdomi siužetinė linija, geri įžanginiai filmai;
* *single/multiplayer* žaidimo rėžimai;
* didelė viso ko įvairovė.

Trūkumų kol kas negalime nurodyti jokių, gal tik paminėtume tą faktą, jog būtinas 3D greitintuvas, nes ne kiekvienas gali jį įpirkti (kita vertus, tai galima laikyti ir pranašumu); be to, neaišku, ko dar gali prisigalvoti FC autoriai.



Broliai Pilotai 2: serijinio maniako byla

1C/Games

Nieko nesuprantu, — gūžtelėjo pečiais Kolega. "Hmmm... — numykė ir Šefas, stipriai sukandęs dantyse nepamainomą tikro seklio atributą — pypkę. Garsusis katinas Myšjakas dingo be pėdsakų. Ko gi dabar mums griebtis? Ką daryti? Yra vienintelė išeitis — imtis naujos bylos, kuri vadinsis "Maniako pėdomis".

Greitai susiruošę mūsų bičiuliai vyksta į Sumo restoraną, kad išžvalgytų ten padėtį. Įdomus dalykas: restorane tiekiami patiekalai iš pelių. Iš kur jų atsiranda ir kas gi jas gaudo? Na, bet tiek to. Pradėsime nuo apžiūros. Sūris — puiku. Būtų galima pasigardžiuoti, tik peilis kažkoks nešvarus. Geriau pasilikime sūrio gabalėlį atminimui. O štai ir kiaurasamtis. Senas žurnalas — gal paskaitinėti? Kokie paveikslėliai: lėktuvas, katė, sveikinimas pelėms (Valentino dienos proga). Taip, žurnaliukas nestoras. Laikas judėti toliau. Nors... ar nevertėtų iš pradžių pasigauti kokią pelytę — gal ji ką nors įdomaus papasakotų, — juoba kad viską turime sudėtingiems pelėkautams pasidaryti. Be to, ir pats Sumo atrodo kažkoks įtartinas, — dievaži, jis nekelia pasitikėjimo...

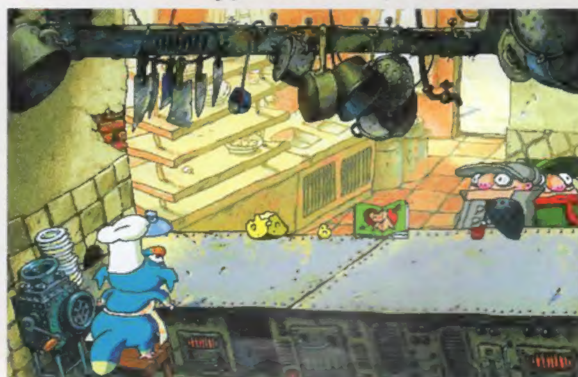
"1C" ir "Games" sukėlė tikrą sprogimą, išleidę žaidimą kodiniu pavadinimu BROLIAI PILOTAI. DRYŽUOTOJO DRAMBLIO PĖDOMIS. Rusakalbiai žaidėjai buvo tiesiog priblokšti. Nuostabi grafika, kurta pagal animacinius filmukus "Tyrimą atlieka Kolobkai" ("Sledstvije vedut Kolobki"), iš tos pat serijos pasiskolintas ir siužetas, profesionalus įgarsinimas bei muzika — visa tai sudarė puikų kompiuterinio žaidimo pagrindą. Aistroms aprimus sumanyta kurti tokio sėkmingo hito tęsinį. Ir štai visiems Brolių gerbėjams pristatome naują žaidimą: BROLIAI PILOTAI: MANIAKO PĖDOMIS.

Visi žino, ko verta licencijuotos programinės įrangos kūrėja ir leidėja gigantė kompanija "1C". Užtat tiek daug tikėtasi ir iš antrosios BROLIŲ PILOTŲ žaidimo dalies. Reikia pasakyti, kad "1C" išties puikiai pasidarbavo, tačiau atsirado ir šiokių tokių problemėlių. Tačiau apie viską — iš eilės.

Kaip ir pirmieji PILOTAI, žaidimas kurtas animacijos stiliumi. Juk kitaip nė būti negalėjo. Autoriai teisingai pasielgė palikę tuos pačius pagrindinius herojus: amžinai nieko nesuprantantį Kolegą bei mąslųjį Šefą, — tik dabar jų paveikslai dar gyvesni.

Žavi žaidimo humoras, su kuriuo pavaizduotas kiekvienas herojus, kiekvienas jų judesys, kiekvienas ekrano kvadratėlis. Įdomūs ne tik pagrindiniai personažai Šefas bei Kolega — lygiai tokį pat neišdildomą įspūdį palieka ir, tarkim, alubario padavėja. Teatleidžia mums Larisa Dolina ir Irina Otijeva, bet ši alaus pilstytoja tokia panaši į jas, kad net kvapą gniaužia. O jau balselis...

Be abejo, puiki grafika iškart maloniai nuteikia žaidėją, tačiau sutikite, kad







be gero siužeto nuotykių žanro žaidimas būtų nieko vertas. BROLIAI PILOTAI ne vieną nustebins gyvu veiksmu, puikiu humoro bei daugybe galvosūkių. Piktadarys Sumo kaip įmanydamas stengiasi nuslėpti savo nusikaltimus ir katino pagrobimą, tačiau nieko jam neišdegs. Sumanieji draugužiai įveiks visas kliūtis ir išspręs visas mįsles. Apgaudinėdami, papirkinėdami, skvarbaus Šefo proto vedami, naudodamiesi mitriomis Kolegos rankomis, jūs turėsite pavyti nusikaltėlį, nubausti jį ir išlaisvinti katiną.

Iš tiesų žaidimo autoriai pamėgino suderinti du žanrus — nuotykių bei arkadą, — ir rezultatas išėjo be galo įdomus. Pavyzdžiui, grynai nuotykių žanrui būdingą užduotį — sukurti įtariamojo fotorobotą — dar apsunkina Kolegos pastangos padėti. Tačiau jis toks žioplas, kad vis įjungia ne tą mygtuką, kurį reikia. O štai kitai užduočiai įvykdyti turėsite pasitelkti matematinius gabumus: naudodamiesi trijų litrų talpos buteliu ir penkių litrų talpos kanistru turėsite atseikėti lygiai keturis litrus alaus. Vis dėlto daugiausia bus loginių užduočių. Ir niekada spręsdami jas nepamirškite humoro jausmo! Jeigu pernelyg rimtai žiūrėsite į žaidimą, praleisite daugybę pačių įdomiausių sprendimų, o svarbiausia — nepatirsite visiško malonumo. Taigi žaidimas nuostabus, be to, didesnį įspūdį jis paliks, jei bus žaidžiamas ištisai, o ne dalimis.

Palyginus su pirmąja žaidimo dalimi, galima sakyti, jog grafika nedaug tepasikeitė. Čia veikia tie patys, tokiu pat stiliumi piešti, tos pačios studijos "Pilot" kurti personažai. Tai pats sėkmingiausias iš visų įmanomų variantas. Pirma, garsusis filmukas iki šiol linksmina žiūrovus. Antra, dar ne visiškai atvėso pirmosios žaidimo dalies sukeltos aistros. Tačiau vis dėlto studija "1C" turi labai pasistengti, nes vis populiaresni tampa Broliai, kurie dalyvauja televizijos šou. Jie visiškai kitaip atrodo.

Beje, visada itin įdėmiai apžiūrėkite kiekvieną ekrano lopinėlį. Galbūt ne viskas, kas ten nupiešta, padės jūsų tyrimui, bet pasijuoksite iš širdies.

Žaidimo valdymas toks nesudėtingas, kad instrukcijoje apie tai nė nešnekama. Iš tiesų, kas gali būti paprasčiau: apačioje matome Kolegos ir Šefo nuotraukas — pelės spustelėjimu pasirinksite reikiamą herojų. Keturiose kišenėse (abu herojai turi po dvi) sudėti daiktai, kuriuos galite naudoti pagal jų tiesioginę (arba ne) paskirtį. Bylos aplankas skirtas kontroliuoti kitus dalykus, prisiminti jau praeitus lygius.

Dabar pakalbėsime apie trūkumus. Kai kuriuos daiktus gali paimti tik kuris nors vienas komandos narys. Tai suprantama, jei šis daiktas herojui reikalingas dabar pat, bet jei jis kiša jį į kišenę, tada tai atrodo kiek nenatūraliai. Tačiau pats didžiausias trūkumas — nėra galimybės reguliuoti muzikos ir garso lygį. Galite juos tik įjungti arba išjungti, tačiau reguliuoti įmanoma tik standartiniu "Windows" terpės būdu.

Jau ganėtinai daug apie tai rašėme. Dabar paminėsime tik pagrindinius dalykus ir padarysime išvadas. Žaidime gausu įvairiausių galvosūkių, kuriuos turėsite išspręsti, kol galop pričiupsite maniaką Sumo. Jie tokie įvairūs, kad neįmanoma jų čia aprašyti. Be to, užduotys tokios originalios, kad kartais sunku suvokti, kaip jas įminti, todėl pasirenkite ilgokai pasukti galvas. Užtat kai galų gale rasite sprendimą, ko gero, skaniai pasijuoksite patys iš savęs: stebėsitės, kaip iškart jums tai neatėjo į galvą.

Reikia įvertinti ir subtilų autorių humoro jausmą. Šiame žaidime pavaizduota mus supanti tikrovė, tik tarsi kreivame veidrodyje. Pasaulis toks tikroviškas ir kartu toks juokingas, kad vargu, ar atsispirsite pagundai pažaisti šį žaidimą dar kartą. Pavyzdžiui, kaip jums patinka kad ir toks sakinys: "sąžinės kalinys katinas Myšjakas skelbia bado streiką..."

Puikus. Nuostabioji frazė "Nieko nesuprantu" skamba tarsi leitmotyvas nuo pat žaidimo pradžios iki pabaigos. Profesionalūs aktoriai, garsinę šį žaidimą, pasiekė tokio efekto, kad neretai reikės laikytis už pilvų, klausantis herojų komentarų. Kartais mes net susizgribdavome, kad kartojame kokį nors veiksmą vien tam, kad dar kartą paklausytume veikėjo žodžių. Šiuo požiūriu BROLIAI PILOTAI — vienas iš "rusiškiausių" gerąja prasme žaidimų.

Ji taip pat parinkta gerai. Yra tik vienas "bet"... Teatleidžia mums autoriai, tačiau iš tikrųjų nemaloniai nustebome neišgirdę melodijos, skambėjusios ir pirmuosiuose PILOTUOSE, ir animaciniame filmuke, ir net televizijos šou bei tapusios kone vizitine BROLIŲ PILOTŲ kortele.

Jau esame minėję, kad antrojoje BROLIŲ dalyje radome dar daugiau įvairenybių. Arkados elementai pareikalaus akimirksniu priimti svarbius sprendimus ir taip pat staigiai pele valdyti herojus. O spręsdami galvosūkius turėsite progos įvertinti ne tik savo intelektą, bet ir humoro jausmą: mat be jo daugybė užduočių pasirodys tiesiog neišsprendžiamos. Tiesa, kai kurios jos ne visiškai suprantamos. Pavyzdžiui, neaišku, kodėl pelė taip išsigando Sumo fotoroboto, o surasti skėtį vagono lange beveik neįmanoma.

Žaidimas vykęs — su įdomiu siužetu, stilinga grafika, nuostabiu garsu ir puikia muzika. Nepaisant minėtų trūkumų, "Games" ir "1C" dar kartą įrodė, kad yra ne iš kelmo spirtos. Žaidime buvo panaudoti visi pirmosios dalies pranašumai, tačiau pakartoti ir trūkumai. Beje, vienas iš jų — tai, kad, mūsų nuomone, pernelyg greitai sulaukiame finalinio žaidimo filmuko.







Multitute Incorporated

P166, 32 MB RAM, SVGA su 1MB vaizdo atminties, garso korta, Win'95/98.



Tik nepamanykit, jog šio žaidimo herojai bus šiaip jau taikūs kovotojai su ugnies stichija, t.y. gaisrininkai. Jokiu būdu! Žodžiai FIRE TEAM greičiau reiškia veržlią, ugningą ir dėl to labai pavojingą komandą. Užtat vargas tam, kuris stos jiems skersai kelio. Žodžiu, renkitės kautynėms! O dar įdomiau bus dėl to, kad žaidėjo laukia ne vienas herojus, bet visa jų komanda, kurios nariai gali pasigirti unikaliais sugebėjimais.

FIRE TEAM esmė labai paprasta. Jūsų keturių karių komanda įnirtingai kovoja su dviem kitomis komandomis. Tai realiojo laiko žaidimas. Aplinka čia nors ir dvimatė, tačiau labai patraukliai sukurta.

O dabar susipažinkite su savo komandos nariais — įtikinsite, kad tai iš tiesų nepralenkiami pagalbininkai.





Žvalgė

Mata Hari — toks šios, galima sakyti, vienos iš pavojingiausių ir tuo pat metu pažeidžiamiausių herojų vardas. Ji turi ypatingų pranašumų: be galo greitai juda (beveik kaip „Zaparožec" su Ty-144 varikliu), jos puikus regėjimas, be to, ji nešiojasi siųstuvą, kuris leidžia kitiems komandos nariams matyti viską, ką mato pati Mata. Tačiau žvalgė nėra itin gyvybinga ir dėl to labai lengvai sužeidžiama. Mata Hari ginkluota automatu "Talon LR-3", kuris šaudo plazma. Šis ginklas veiksmingas tik tuomet, kai priešas yra netoliese, taip pat kai priešų yra daug, nes jis labai greitai šaudo.

Ir, be abejo, pagrindinė Matos Hari užduotis — žvalgyti aplinką.

Pėstininkas

O, tai labai pavojingas žudikas! Tačiau savo komandoje tokį turėti išties naudinga. Jis valdo patį galingiausią ginklą — plazminę patranką "Black Lion AS-1". Tik pasistenkite kuo tiksliau nusitaikyti. AS-1 šoviniai — tai dideli žali energetiniai rutuliai, kurie sprogsta, atsimušę į kokį nors kietą kūną, o sprogimo sukelta banga siekia itin toli. Tiesa, dėl šio ginklo bei šarvų, kurių galėtų pavydėti ir tankas T-74, svorio pėstininkas juda ne ką greičiau už vėžlį. Be to, jo regėjimo laukas yra daug siauresnis už žvalgės.

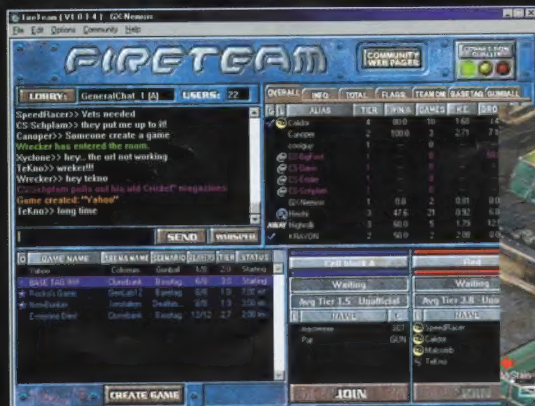
Komandos

Kietas vaikinukas. Jis nei labai greitas, nei labai lėtas, turi vidutinio galingumo plazminį šautuvą "Howler GA-7" — šiaip pusių ginklą, tačiau kur kas silpnesnį už "Black Lion AS-1". Jo regėjimo laukas nėra siauras, tačiau nė iš tolo negali prilygti žvalgės. Dar Komando šarvai gan patikimi. Apskritai tai geras karys, tam tikrais atvejais galintis konkuruoti su žvalge, o esant reikalui — pabėgti nuo egresyvių pėstininkų ugnies.

FIRETEAM žaidėjui pateikta namažai įdomių misijų. Pavyzdžiui, "The Gunball", kur su savo komanda turėsite paimti tą *gunballą* ir įridenti jį į priešo vartus. Be abejo, bus ir klasikinis *deathmatch* režimas — laimės tas, kuris nukaus daugiausia priešų. Sukurtas ir „vėliavų" žaidimas, kur reikia užkariauti priešo bokštelius ir vėliavas. Na, visko čia neišvardysi...

Žaidimo eiga

Susikauti galės tik panašaus lygio, maždaug tiek pat patirties turintys kovotojai. Priešingu atveju žaidimas bus užskaitytas kaip treniruotė. Žaidėjo reitingą daugiausia lems jo nukautų priešų skaičius. Daug dėmesio bus skirta klanams, kurie čia vadinami „kompanijomis".









CLOSE COMBAT III: THE RUSSION FRONT

Microsoft / Atomic Games

P133, 32 Mb RAM, WIN'95/98

Paskutiniojo CLOSE COMBAT serijos žaidimo CLOSE COMBAT III: THE RUSSION FRONT, kurį kuria „Atomic", o leidžia „Microsoft", veiksmas prasideda fašistinės Vokietijos įsiveržimu į Sovietų Sąjungą 1941 metais, o baigiasi Berlyno šturmu 1945-aisiais. CC3 smarkiai skiriasi nuo savo pirmtakų, tačiau apie tai papasakosime kiek vėliau. Jums suteikta galimybė žaisti vienos ar kitos šalies pusėje ir galbūt pasistengti pakeisti istorijos eigą. Žaidimas be galo įdomus dėl to, kad jo veiksmas aprėpia labai didelę teritoriją, be to, čia 5 milijonai vokiečių kareivių susiduria su daugiau nei 30 milijonų tarybinių karių.

Šį daugkartinį žaidimą galima žaisti visais standartiniais būdais, t.y. ir per vietinį tinmklą, TSP/IP bei „Internete", naudojantis „Microsoft Zone". Įvairius kelius į pergalę galima išbandyti ir žaidžiant vieno žaidėjo režimu. Žaidėjas gali pasirinkti atskirą misiją arba kompaniją, siejančią daugybę operacijų. Yra ir Didžioji kompanija, aprėpianti visus ketverius Vokietijos ir Rusijos karo metus. Žaidžiant kompaniją neužtenka pasiekti pergalės viename atskirame mūšyje. Gerokai tenka galvą pasukti sprendžiant, ką siųsti į kovą — veteranus ar „žalius" pulkus. Kautynių patirtis žaidime labai svarbi. Taip pat reikšmingas karių nuovargis. Taigi būkite itin atsargūs ir stenkitės viską gerai apgalvoti bei tinkamai įvertinti.

Galima apginkluoti būrius šiuolaikiškesniais ginklais. Priklausomai nuo įvykių eigos ir lydinčios sėkmės, abi pusės gauna naujesnės, pažangesnės technikos ir tobulina savo ginkluotę. Dar įtakos turi oro sąlygos. Pavyzdžiui, nuožmūs 1941-ųjų žiemos šalčiai labai nualino karius tiek fiziškai, tiek dvasiškai. Klampūs keliai gali sutrikdyti mašinų eismą.

Šiame žaidime karius ne tik rengiate kovai, bet ir valdote mūšio metu. Tokiu būdu galite smarkiai pakeisti jo eigą. CC3 atsirado naujas personažas — pulko vadas. Tai ypač palengvina įsakymų davimo procesą. Kariai klauso savo vadų ir sužino iš jų apie esamą padėtį. Už pasiektas pergales gaunate komandavimo sistemos taškų, už kuriuos galite įsigyti pranašesnių įrengimų bei naujų pulkų, pagausinti armiją. Žemesniuose lygiuose žaidėjas artimiau bendrauja su kariais, turi nuolatos rūpintis, kad jie nepultų į paniką ar pabūgę nepradėtų atsitraukti. Aukštesniuose lygiuose apie tai galima pamiršti.

CC3 kovos vyksta įvairiose vietovėse — pradedant miestais, ant upių krantų ir baigiant apsnigtais kaimais. Žemėlapiai labai dideli. Be to, čia yra ir istorinių, ir tikrų žemėlapių, nupieštų pagal oro nuotraukas.

Žaidimo grafika 16 bitų, kraštovaizdis trimatis. Minimali rezoliucija — 800x600. Galima keisti karių uniformas atsižvelgiant į oro sąlygas. Garsas lygiai toks pat įdomus kaip ir visa kita. Aimanos bei riksmai aidi originaliomis kalbomis — vokiečių bei rusų. Tiesa, galima perjungti, kad viskas būtų įgarsinta angliškai, bet anglų kalba skambantys riksmai šiek tiek pakeičia bendrą nuotaiką. Kur kas įdomiau klausytis tikrų pokalbių nei jų vertimo.

Pulkų tipai bei jų skaičius išliko beveik tokie pat kaip ankstesniuose CC serijos žaidimuose. CC3 yra daugiau kaip 300 įvairių pulkų, 100 ginklų ir 60 karių rūšių, taip pat 80 mašinų ir prieštankinių įrengimų rūšių. Kaip jau buvo minėta, priklausomai nuo įvykių eigos, pasiektų pergalių, bus galima gauti tobulesnės technikos. Įrengimus rinktis galės tik pasiekęs tam tikrą rangą žaidėjas. Aukštesnis rangas — daugiau galimybių. Visus karinius vienetus galima suskirstyti į 4 grupes: kariininkai, pėstininkai, bronįruota technika ir žvalgyba. Galingesni įrengimai atitinkamai brangiau kainuoja.

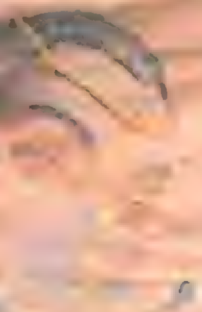
CC3 valdymo principas liko toks pat kaip ir ankstesniuose CC žaidimuose. Galite judinti būrius, atakuoti, sėlinti, laukti pasaloje ir t.t. Visa kita taip pat nedaug tepakito. Truputį praplėstas interfeisas. Žaidimo metu galite jungti pulkus į grupes ir duoti įsakymus ištisai grupei.

Žaidimą įdomesnį daro keletas dalykų. Visų pirma, nauji būriai, mašinos bei ginklai turi daugiau galimybių. Be to, žaisti galima įvairiais būdais, priklausomai nuo to, kurią šalį pasirinksite. Iš istorijos žinome, kad sovietų karių ginklai buvo prastesni, užtat pati armija buvo daug gausesnė. Vokiečiai nebuvo pasirengę tokioms šaltoms žiemoms. Šie faktai turės įtakos ir žaidžiant CC3.









Prince of Persia 3D



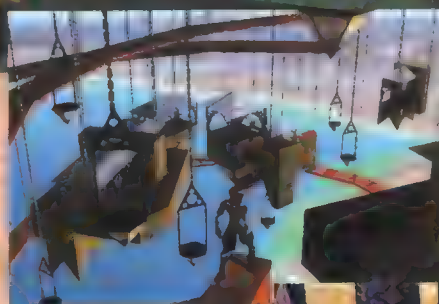
Jau labai seniai pirmasis PERSIJOS PRINCAS pakerėjo milijonus žaidėjų ir įkvėpė rašytoją Viktorą Peleviną sukurti patrauklų kūrinį COSPLANO PRINCAS GRĮŽTA. Beje, tas sugrįžimas bus atliktas puikia trimate grafika. Savo kompiuteriuose regėsite stebuklingą Persijos pasaulį.











PRINCE OF PERSIA 3D sukurtas pagal Džordano Mišnerio sykvelą "Prince of Persia", kuris kadaise be jokio kraujo praliejimo pavergė ištisus miestus ir kaimus. PRINCE OF PERSIA 3D regėsite visa tai, dėl ko buvo taip pamėgtas jo pirmtakas: ir tikrovišką animaciją, ir painius spąstus, ir labai patogų interfeisą, leidžiantį bėgioti, šokinėti, ropštis sienomis ir kovoti kardais. Patį vaizdą matysite iš šalies. Kuriant PRINCE OF PERSIA 3D siužetą prisidėjo ir pats Džordanas Mišneris. Žaidimas jus panardins į įspūdingą arabų pasakų pasaulį. Keliausite per dykumas, apsistosite oazėse, lankysitės senoviniuose egzotiškuose Persijos miestuose. Pasigėrėjimą kels ištaigingi sultonų rūmai, baugins piktų pabaisų niūrūs požemiai, kvapą gniauš buvusių didingų šventovių griuvėsiai ir dar daugybė kitokių dalykų. Žodžiu, kiekvienas PRINCE OF PERSIA centimetras spinduliuos turtingą Artimųjų Rytų kultūros dvasią.



Istorija

Karalius Assanas (jaunesnysis sultono brolis, be to, be galo pavydus ir gobšus) labai įtūžta, sužinojęs, kad princesė, kurią jis norėjo ištekinti už savo kreivo šleivo, dvokiančio sūnaus Rygnoro, pabėgo ir ištekėjo už princo (jūsų herojaus). Užtat Assanas įvilioja laiminguosius jaunavedžius į kruvinus spąstus. Princą įmeta į tamsius požemius, o princesę išsiveža į savo aukštai kalnuose įrengtą tvirtovę. Štai nuo čia ir prasideda žaidimo veiksmas. Jūs turite prasiskinti kelią į laisvę, po ilgų klajonių po svečias šalis išlaisvinti mylimąją ir susidoroti su skriaudikais.

Žaidimo ypatumai

15 egzotiškų Persijos rajonų;

- kvapą gniaužiantis siužetas;
- tūkstančiai įvairiausių spąstų ir galvosūkių;
- kovos kardais;
- labai paprastas ir aiškus valdymas;
- tikroviškai atrodantis ir pasulis, ir herojai, ir kovos;
- įdomios dvikovos, kurių stilius priklausys nuo pasirinkto ginklo;
- daugiau nei 20 priešų (ir žmonių, ir pabaisų);
- skraidantis kilimas, galintis nunešti ten, kur neįmanoma nukeliauti pėsčiomis;
- lankas ir strėlės leis pasijusti tikru narsuoliu;
- galimybė žaisti per "Internetą" ir vietinį tinklą.



PRO PINBALL: BIG RACE USA

Empire Interactive

P90, 16 MB RAM, MS-DOS, Win'95/98, NT



Prieš kelerius metus Londono firma "Empire Interactive" padarė pinbolo žaidimų žanro perversmą. Ji išleido žaidimą PRO PINBALL: THE WEB. Svarbiausia, kad jame kamuoliai atrodė ir judėjo taip tiksliai kaip jokiame kitame iki tol leistame pinbolo žaidime. O pernai pasirodė PRO PINBALL serijos tęsinys TIMES SHOCK! Kūrėjams pavyko dar tikroviškiau pavaizduoti kamuolius, be to, labai pagražėjo visa žaidimo grafika, geresnis tapo ir garsas.

Šiuo metu kompanija "Empire Interactive" pinbolo mėgėjams rengia dar vieną dovanėlę — PRO PINBALL: BIG RACE USA.

Be abejo, šis žaidimas bus labai panašus į ankstesniuosius, tik žadama dar labiau jį patobulinti. Visų pirma, nebus vieno PRO PINBALL: TIMES SHOCK! žaidime buvusio nepaprastai nervinusio dalyko: atidaryti komandų meniu žaidėjai galėjo tik surinkę tam tikrą taškų kiekį. Laimė, naujajame žaidime šios idėjos buvo atsisakyta, todėl viskas įmanoma jau pradiniame etape. Valdymas labai patogus. Komandų bus daugybė, todėl neteks būgštauti, kad prarasite kamuolį.



Beje, naujajame žaidime rasime ištisą siužetinių linijų rinkinį. Žaidėjui pateikiami penki sunkumo lygiai, taigi lengva išsirinkti tinkamiausią.

Šiaip PRO PINBALL: BIG RACE USA siužetas kur kas paprastesnis ir mažiau painus, nei buvo žaidime PINBALL: TIMES SHOCK! Tačiau PRO PINBALL: BIG RACE USA netrūksta ekscentriškumo, dinamiškumo bei išraiškingumo. O garsas vertas susižavėjimo šūksnių — jis neįtikėtinai grynas.

PRO PINBALL: BIG RACE USA bus ir daugiau techninių patobulinimų, kurie atsirado, nes buvo tinkamai panaudotas grafinis PINBALL: TIMES SHOCK! variklliukas. Kaip tik dėl to taip puikiai sukurtas kamuoliuko sukimasis ir slydimas. Žaidime yra daugiakalbis displėjus. Skirtingai nei ankstesniuosius žaidimus, naująją PRO PINBALL versiją galima žaisti su džoistiku, vairalazde arba klaviatūra. Tačiau didžiausias PRO PINBALL: BIG RACE USA pranašumas — galimybė žaisti "Internete" arba per tinklą. Taigi turite progą susiremti su gyvais priešininkais: tam yra sukurtas konkurencinis žaidimo režimas.

Visos PINBALL žaidimų serijos skiriamasis bruožas — šiuose žaidimuose yra tik vienas stalas, tuo tarpu kituose jų skaičius svyruoja nuo 3 iki 7. Žaidimas su vienu stalu turi savų pranašumų: tokiu atveju labai patobulinamos papildomos charakteristikos, pavyzdžiui, atsirado galimybė žaidimo eigą stebėti iš 8 skirtingų taškų. Be to, kai žaidime yra daug stalų, paprastai skiriasi tik tuos stalus supantis peizažas, o visos kitos charakteristikos būna vienodos. Tai labai liūdina.

PRO PINBALL — vienintelis žaidimas, kuriam reikia ne tik grafinio greitintuvo, bet ir 4 MB grafinės kortos. Kad žaidimas nestrigtų, kompiuteryje turėtų būti 8 MB vaizdo atminties. Visa tai leis padidinti rezoliuciją iki 1600x1200 su 32 bitų spalvomis. O tada jau galite tikėtis apdovanojimo: ryškaus ir labai spalvingo žaidimo stalo.



Pagrindinė žaidimo tema — lenktynės. Tačiau tai nėra paprasčiausios lenktynės, kokios numatomos būsimame kompanijos "Sierra" žaidime 3D ULTRA NASCAR PINBALL. BIG RACE USA jūs išvysite JAV žemėlapį ir savo mašina turėsite nuvažiuoti nuo vieno iki kito vandenyno bei grįžti atgal. Žaidėjas vairuos taksi. Kelyje sutiksite kliūčių. Jums trukdys siaubingas sunkvežimis, mažytis vabalėlis, *hot rod* ir sportinė mašina. Iš Niujorko keliausite į San-Franciską — tai turas per 14 miestų, — o po to grįšite į Niujorką. Kelyje jūsų lauks begalės dvikovų su priešininkais ir susidūrimai su policija. Galima teigti, kad šis žaidimas daugiau primena kelionę nei lenktynes.



PRO PINBALL: BIG RACE USA tikrai gali tapti vienu iš geriausių jūsų kolekcijos žaidimų. Net kompanijos "Microsoft" sukurtas PINBALL ARCADE su daugybe istorinių stalų nesugebės nurungti PRO PINBALL: BIG RACE USA.

Ypatumai:

- labai detali grafika;
- kamuoliukai juda be galo tikroviškai;
- vienu metu ant stalo gali būti net 10 kamuoliukų;
- galimybė žaisti per tinklą ir "Internete";
- įspūdinga siužetinė linija;
- kelionės per 14 miestų ir susidūrimai su 4 priešininkais;
- nuostabi muzika ir puikus garsas.



QUAKE 3

Activision/idSoftware

QUAKE3 kuriamas su nauju grafiniu varikliu ku, kuris pritaikytas pačioms šiuolaikiškiausioms technologijoms. Žaidimas bus visiškai trimatis, jo siužetas glaudžiai susijęs su pirmųjų dviejų QUAKE dalių siužetais.

"Jau senokai išleistas QUAKE2 iki šiol yra labai gerai vertinamas, jis vis dar priskiriamas prie pačių populiariausių kompiuterinių žaidimų, — sako kompanijos "Activision" atsakingasis direktorius Robertas Kotikas. — O QUAKE3 pasieks dar didesnių aukštumų — naujos patobulintų kompiuterinių platformų (PC) galimybės leis sukurti kitokio lygio žaidimą, nustatyti naujus kompiuterinių žaidimų standartus, ir galop šių žaidimų pasaulyje sukelti tikrą sprogimą." Be abejo, QUAKE serijos sėkmė nėra atsitiktinė — kompanijos "iD Software" ir "Activision" labai pasistengė suburti tokią pajėgią komandą, kuri sugebėjo QUAKE 2 paversti vienu iš pačių geriausių pasaulio kompiuterinių žaidimų. Ir, malonu pabrėžti, kad šio puikaus gaminio autoriai neužsnūdo ant laurų. "Žaidėjai gali tikėtis, kad QUAKE3 taip pat bus nepaprastas, — teigia kompanijos "id Software" reikalų vykdytojas Todas Holleshidas. — Naujojo variklio galimybės daug didesnės, taigi ir žaidimas bus dar tikroviškesnis ir apskritai puikesnis. Jis turėtų patikti net patiems priekabiausiems žaidėjams."









Quake 2 Mission Pack #1 „The Reckoning“

Xatrix Entertainment / Id Software



P90, 16 MB RAM rekomenduojama: P200, 64 MB RAM, 3Dfx

Nagi, pamąstykime. Ko mes visada laukiame iš 3D veiksmo žaidimų papildomų misijų? Žinoma, naujų lygių, ginklų, monstrų, o svarbiausia — nuotykių. Žaidimas turi tęstis. Taip? Taip. O dabar — šiek tiek istorijos.

JEDI KNIGHT praturtėjo MYSTERIES OF THE SITH. Puikiai išėjo. HEXEN II papildė nuostabus misijų paketas PORTAL OF PRAEVUS. Tai buvo tiesiog puikūs šių žaidimų tęsiniai.

O štai QUAKE 2 nepasisekė. „Id Software“ nusprendė pagrindines jėgas skirti QUAKE 3, o misijas paliko kurti antraeilėms, ne tokioms profesionalioms kompanijoms. Vėliau prie gaminio tiesiog priklijuodavo „Id“ etiketę ir atiduodavo platinti kompanijai „Activision“. Pirmoji kurti misijų paketus netikėtai pasisiūlė firma „Xatrix Entertainment“. Toji pati, kuri sumeistravo vulgarią sagą apie prizines kiaules ir fermerių išsidirbinėjimus. Tikriausiai atspėjote, jog kalba eina apie REDNECK RAMPAGE. Tai štai. Užtat nenuostabu, kad žaidėjų visuomenė buvo tiesiog priblokšta, kai šioji nevykėlė anonsavo QUAKE 2 misijų paketą. Bet ji pasistengė nuraminti vartotojus, apipylusi juos visokiausiais pažadais. Atseit, QUAKE 2 taps kur kas geresnis. Čia bus ir daugybė naujų monstrų, ir galingų ginklų, ir galvosūkių, ir lig šiol nematytų finalo bosų. Dar kūrėjai užtikrino, jog kai kuriuose lygiuose jus rems ištisi kosminio desanto daliniai. Visa tai vertė tikėtis, jog RECKONING įkvėps QUAKE 2 antrą gyvybę. Tačiau tikrovė, švelniai tariant, nuvylė.

Na, bet apie viską iš eilės. RECKONING turi savitą siužetą. Trumpoje įžangoje pasakojama jaudinanti kosminio desantininko Džokerio istorija. Veiksmas vyksta ten pat ir tuo pat laikotarpiu kaip ir pirmojoje dalyje. Nevykėlio kapsulė, patekusi į Strogosų atmosferą, trenkėsi į asteroidą. Atsiduriate visiškai naujame Strogosų rajone, nuošaly nuo karštų įvykių. Jus supa laukinė gamta (beje, uolos čia visiškai tokios pat, kokias matėme UNREAL). Tiesa, vėliau veiksmas vis tiek persikels į ankštus koridorius ir kanalizacijos vamzdynus. Originalu.

Pradėsime nuo lygių. Jų yra 18 (keturi epizodai). Jūsų tikslas — rasti ir sunaikinti Strogosų kosminį laivyną (RECKONING reiškia kautynių žvalgybą). Tačiau kol jį pasieksite, teks atlikti ne vieną užduotį. Iš pradžių reikės rasti diską su duomenimis, tada jį iššifruoti, vėliau patekti į perdirbimo fabriką, iš ten konteineriu pasiekti transporto laivą ir t.t.

Beje, RECKONING lygius kūrė „Xatrix“ kompanija ir, reikia pasakyti, ji savo darbą atliko gerai. Daug dėmesio skirta akį džiuginančioms smulkmenoms: šviestuvai, platformos ir pan. — viskas savo vietoje. Daugybė naujų tekstūrų. Atskirai verta paminėti ir atviras erdves — uolėtus kalnus, urvus, ežerus. Žodžiu, nors tekstūros gana originalios, bendras QUAKE 2 stilius išlaikytas.

Ginklai. Deja, čia reikalai prastesni — mat visi jie labai jau netikroviški. *Ionripper* šaudo kažkokiais atsimušančiais nuo kliūčių bumerangais, be to, gan lėtai, o jo griaunamoji jėga tokia pat kaip hyperblasterio. *Phalanx Particle Cannon* iššauna iškart 2 gniūžtes nematomos energijos, bet apskritai jis mažai kuo skiriasi nuo raketsvaidžio. Tiesa, spąstai *Trap* — gan įdomus daikčiukas, tik gaila, kad nelabai naudingas. Tačiau ne tai svarbiausia. Bėda ta, kad ir ginklai, ir desantininko rankos, laikančios ginklą, turėtų būti sukurti kur kas profesionaliau. Čia tai jau autoriai tikrai patingėjo! Na, o šaudant iš *Phalanx* atrodo, kad šoviniai lekia tiesiai iš jūsų pilvuko! Labai komiška.

Dabar — apie monstrus. "Xatrix" — tikri gudročiai! Jie nė nesistengė kurti naujų priešų modelių, o papras-

čiausiai perdarė senas tekstūras ir įbruko „naujai" sukurtiems monstrams kitus ginklus. Tikra gėda! Toks elgesys atleistinas nebent mėgėjams, kurie nemokamai platina pačių perdarytas žaidimų versijas. Tačiau ŠITO sulaukti iš solidžios kompanijos... Negana to, šis neapgalvotas žingsnis sutrikdė visą žaidimo balansą. Spręskite patys. Kažkam šovė galvon idiotiška idėja lengvųjų pėstininkų ginklus pakeisti lazeriais. Tokiais raudonais, paprastai naudojamais spąstams ir kitokioms kliūtims daryti. O dabar su jais šaudoma, ir ne serijomis, bet nenutrūkstamu spinduliu. Ši idėja jiems taip patiko, jog lazeriais apginklavo dar ir monstrą *Brainą*. Tai tik erzina žaidėją. Kodėl — suprasite patys, pamatę, kad nuo šių mirtinų spindulių nėra jokios galimybės išsisukti.



Tęsiame pasakojimą. Mielosios damos *Iron Maiden* apginkluotos užsivedančiomis raketomis. *Enforcer* pleškina iš kulkosvaidžio, vos tik jus pamato. Tankai ir gladiatoriai dėl energetinių skydų tapo triskart stipresni. O gladiatoriai gavo *Phalanx* patranką. Suprantate? „Xatrix" nusprendė padaryti žaidimą įdomesnį pačiu elementariausiu būdu. Tiesiog viską paėmė ir apsunkino. Jei jiems pritrūko fantazijos arba jie paprasčiausiai patingėjo, argi galima tokiu atveju lupti pinigus iš vartotojų?

Na, vis dėlto negalima teigti, kad viskas taip jau blogai. Pavyzdžiui, yra iš tikrųjų naujų monstrų. Tai Gekai. Tiesa, ir su jais būta nesusipratimų: „Xatrix" dievagojosi, kad tai bus patys pavojingiausi, kokius tik kada nors esate matę, siaubūnai. Esą jie ir gudrūs, ir stiprūs, ir klastingi. Visiška nesąmonė! Įsivaizduokite gigantiškas, tačiau kvailas varles, spjaudančias rūgštimi — tai ir yra Gekai! Įdomūs nebent jų vokaliniai gabumai. Kol Gekai jūsų nemato, jie choru laido gerkles: vienas, išpūtęs akis ir išskėtęs galūnes, sodriu baritonu užtraukia natą „do", kitas iš paskos — „re". Tokiu būdu, jei susirenka 5 Gekų kompanija, galima išgirsti komišką gamą.

Mįslės. O, jos tai privers pašokinėti po lygius. Tarkim, radote raktą, tada grįžtate į ankstesnį lygį ieškoti durų, kurios nuves į dar kitą lygį, iš ten į trečią ir t.t. Kokia nuobodybė! Durys ir jas žymintys mygtukai išmėtyti po tokias platybes, kad kartais net lūpa atvimpa. Be to, neretai teks šokinėti per dėžes ir platformas — tiesiog kaip Lara Kroft. Kam veiksmo žaidimui prireikė gimnastikos elementų — neaišku. Galbūt, „Xatrix" akimis, tai ir yra pats „įdomumas"?

Tiesa, žinote, kas toks bosas? Ogi Makronas. Gyvas ir sveikas. Gal tai klonas? Be to, jokių žadėtų pagalbininkų desantininkų — nė kvapo. Tiksliau, galėsite pasidžiaugti jų lavonais.

Taigi RECKONING palieka pačius prieštaringiausius įspūdžius. Pirmasis epizodas džiugina. Bet kai tik pasirodo „naujieji" monstrai, atsiskleidžia autorių neprofesionalumas. Vos įžengiate į kokią nors patalpą, nespėjate nė susivokti, kaip iš visų pusių jūsų katon švysteli lazerinių ginklų spinduliai. Žaidimas tampa našta: „išsisaugojau, pasikroviau". O pasitenkinimo jausmas garuoja proporcingai įveiktiems lygiams.

Taigi ar galima teigti, kad „Xatrix" persistengė? Ko gero, ne. Lygiai puikūs. Nepamirštamas ir *multiplayer* režimas. Tačiau žaisdami RECKONING tokio malonumo, kokį patyrėte žaidami QUAKE 2, nepatirsite. Arba nuobodu, arba pernelyg sunku — priklausomai nuo lygio. Taip pat nėra tokiems žaidimams būdingos bendros nuotaikos. Jei „Xatrix" nebūtų prikišę savo nevykusių naujovių, o griežtai laikęsi QUAKE 2 tradicijų, misijų paketas, ko gero, būtų išėjęs visai neblogas...

Shambler





SYSTEM SHOCK 2™

Looking Glass, Irrational Games

Jau penkeri metai praėjo, kai buvo išleistas pirmasis SYSTEM SCHOCK žaidimas. Jis sulaukė kelių kompiuterinės spaudos apdovanojimų, tačiau buvo perkamas ne itin entuziastingai. Nepaisant to, šis kultinis klasikinis žaidimas turi savo ištikimų gerbėjų būrį, kurie tik ir laukia, kada gi pasirodys SYSTEM SCHOCK tęsinys. Regis, jų maldos buvo išgirstos, nes SYSTEM SCHOCK2 greitai atsiras parduotuvių lentynose.

Šį pirmojo asmens mokslinį fantastinį vaidmenų žaidimą (RPG) kuria "Irrational Games" ir "Looking Glass" — žaidimui panaudotas pastarosios kompanijos varikliukas DARK ENGINE. Beje, su šiuo varikliuku kurtas ir THIEF: THEDARK PROJECT. Naujajame žaidime, kaip ir THIEF, reikės mokėti likti nepastebėtam — taip sėlinti tamsiais koridoriais, kad išvengtum apsaugos kamerų, nepakliūtum į akis monstrams bei robotams. SYSTEM SCHOCK2 autorių komandoje buvo ir keletas žmonių, kūrusių pirmąją žaidimo dalį. Jie puikiai pažįsta SYSTEM SCHOCK pasaulį ir žada išlaikyti originalo dvasią. SYSTEM SCHOCK gerbėjus galime nudžiuginti: Shodanas liko gyvas, tad turėsime progos vėl jį pamatyti šiame tęsinyje. Tačiau kol kas žaidimo kūrėjai nenori atskleisti paslapties, kaip jam pavyko išgyventi, — teks laukti žaidimo pasirodymo.



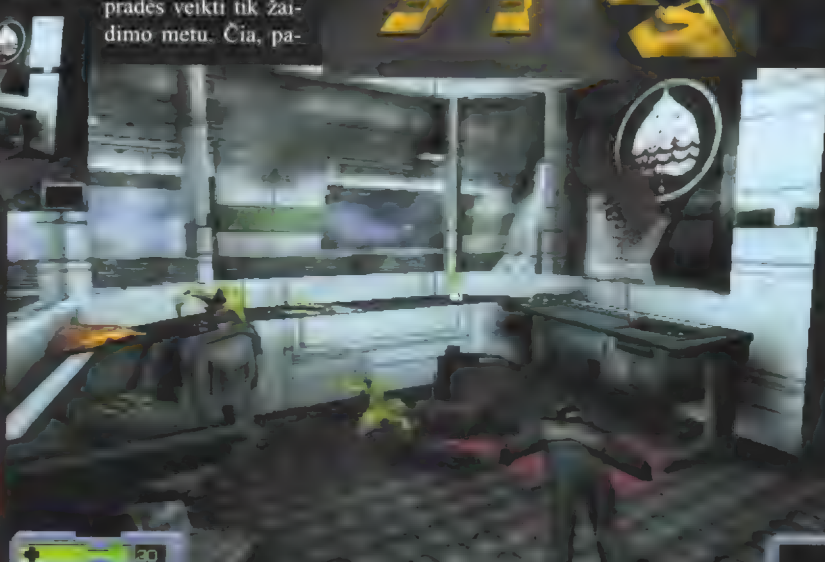
Akivaizdu, kad SYSTEM SCHOCK2 bus daug kuo panašus į savo pirmtaką, nors autoriai žada, kad čia bus daugiau tradicinio RPG elementų. "Mes prisiminėme ULTIMA UNDERWORLD, aptarėme svarbiausius RPG bruožus ir visa tai pritaikėme čia. Norėjome, kad žaidėjas matytų, kaip tobulėja jo herojus", — pasakoja "Irrational Games" prezidentas Kenas Levine'as. Ir nors SYSTEM SCHOCK2 jūsų herojus neturės patyrimo taškų, žaidime bus galima rasti įvairiausių tobulinimosi stočių, kur jis galės stiprinti savo kiber-sugebėjimus.

Skirtingai nei kituose RPG, kur žaidėjas gali kurti savo herojų dar prieš prasidedant pačiam veiksmui, SYSTEM SCHOCK2 herojaus generavimo sistema pradės veikti tik žaidimo metu. Čia, panašiai kaip ir stalo RPG TRAVELLER, žaidėjas tam tikram laikui galės rinktis vieną iš karinių specialybių. Nuo to priklausys, kurie herojaus sugebėjimai bus tobulinami. "Jūs susipažįstate su savo herojumi dar prieš pradėdami žaisti, — aiškina Kenas. — Šis procesas visai nepanašus į paprasčiausią herojaus generavimą. Jūs žinosite, kodėl ir kokiu būdu jūsų herojus įgyja vienokias ar kitokias savybes." Įgūdžiai bus trijų rūšių: psichiniai (tam tikros protu valdomos galios), kibertechniniai (galėsite įsilaužti į sudėtingas kompiuterių sistemas, taisyti techninę įrangą, tirti naujas technologijas) ir susiję su ginklais (galėsite modifikuoti ir taisyti ginklus). Jei norite, galite tapti kurios nors vienos srities superspecialistu, o galite po truputį įgyti visų sričių įgūdžių.

Kaip ir pirmojoje dalyje, SYSTEM SCHOCK2 siužetui pasakoti bus naudojami laiškai (el. paštas), logai bei animaciniai intarpai. Dar kūrėjai žada, kad kartais jūsų herojus susidurs su keistomis į vaiduoklius panašiomis būtybėmis. Jų negalima pavadinti tikrais vaiduokliais — greičiau tai kadaise čia vykusių įvykių dalyviai, o šiuos vaizdinius sukelia jūsų herojus, patekęs į tam tikras vietas.

SYSTEM SCHOCK2 turėtų būti mažiausiai 14 skirtingų rūšių ginklų.







Shogun

Sukurti istorinį karinį strateginį žaidimą — nėra lengvas uždavinys. Labai svarbu išlaikyti tam tikrą balansą: jeigu autoriai pernelyg daug dėmesio skirs istoriniams faktams bei taktikos dalykams, jie, žinoma, įtiks užkietėjusiems šių gan specifinių dalykų mėgėjams. Tačiau šitoks vienpusiškas žaidimas paprastiems mirtingiesiems gali pasirodyti nuobodokas. Kita vertus, jeigu bus akcentuojamas tik veiksmas *(action)*, žaidimo nebegalima bus vadinti istoriniu. Tai kodėl gi "Elektronic Arts", kompanija, kurianti iš esmės tik masinei rinkai skirtus žaidimus, sugalvojo leisti žaidimą, kuriame su istoriniu tikslumu bus atkurti viduramžių Japonijos karai?



Visų pirma, reikia pabrėžti, kad "Elektronic Arts" pasirinko istorinius įvykius, kurie labai skiriasi nuo įprastų, daugelyje kitų istorinių žaidimų vaizduojamų, ir užtat jau spėjusių pabosti. Žaidimo veiksmas aprėpia Japonijos istorijos periodą, vadinamą Sengoku Jidai. Ką tik iširo paskutinis Šoganatas (*Shogunate*), o jūs esate vienas iš aštuonių galingų Japonijos karvedžių *Daimyo*. Galutinis jūsų tikslas — užvaldyti visą Japoniją. Kai tai pavyks, Japonijos Imperatorius taps marionete jūsų rankose. Žaidimo veiksmas prasideda 1530 metais, o kada baigsis — priklausys nuo jūsų sugebėjimų (galima tikėtis, kad tai įvyks apie 1600 metus). Žaidimo siužetui kurti buvo panaudota daugybė tikrų istorinių įvykių. Pavyzdžiui, įdomus faktas: 1542-aisiais prie Japonijos krantų sudužo portugalų laivas — taip į Japoniją pateko pirmieji šaunamieji ginklai bei krikščionių misionieriai. Beje, norėdami, kad žaidimas būtų kuo tikroviškesnis, jo autoriai net pasamdė konsultantą — vieną garsiausių feodalinės Japonijos žinovų pasaulyje Stepheną Tumbellą. Taigi rezultatas neturėtų nuvilti istorijos mėgėjų, o kitiems tai bus puiki proga šiek tiek praplėsti savo akiratį.



Iš esmės SHOGUN labai panašus į kitus strateginius žaidimus, kur pagrindinis tikslas — užkariauti naujas žemes. Visų pirma išsirenkate savo pradines valdas. Kiekviena teritorija turi savo pranašumų ir trūkumų, nuo to priklausys ir tolesnė žaidimo eiga. Tarkim, vienur yra daug išteklių, užtat didesnė ir priešų grėsmė, kitur turėsite galingesnes specialiąsias pajėgas (pavyzdžiui, daugiau nindzių), trečiur bus labai patogi strateginė padėtis. Per kiekvieną ėjimą tarsitės su savo patarėjais (ekonomikos, karo ir politikos), rinksite kariuomenę, skirsite generolus, vesite diplomatines derybas su kitomis karalystėmis, o kai būsite pasirengę — užpulsite jas. Kai statysite naujus pastatus, pavyzdžiui, Nindzių namus *(Nynja Houses)*, Lankų gamintojų *(Bow Makers)* statinius ir kt., gausite tam spe-



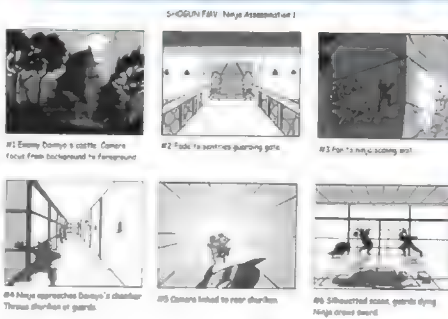


cialių pajėgų, kurios turės tam tikrų galimybių. Jūs galite griebtis įvairios taktikos: tarkim, įsigyti kuo bei šnipinėdami silpnins priešą, galite suburti ištisą armiją ir su ja bandyti sutriuškinti priešininkus, be to, galite bandyti pasiieškoti sąjungininkų, jei manote, kad vienam priešą įveikti bus pernelyg sunku.

Nepaisant to, kokį veiksmo planą pasirinksite, anksčiau ar vėliau jums teks stoti kovon. Tai — pati puikiausia žaidimo dalis. Jūs galite vadovauti įvairioms karių rūšims, tarp jų ir garsiesiems samurajams (kurie šiuo istorijos periodu Japonijoje tapo elitiniais kariais), taip pat valstiečiams ietininkams (*Yari Ashigaru*; jie sudarys jūsų kariuomenės pagrindą), vienuoliams kariams (*Warrior Monks*; tai tikri fanatikai, kuriems religija ir kovos menas — neatskiriami dalykai), arkebūzomis (tam tikrais senoviniais šaunamaisiais ginklais) ginkluotiems kariams (*Teppu Ashigaru*; jie gali pakloti priešą iš labai didelio atstumo). Jums teks greitai išsiaiškinti, kur kurios pajėgos bus efektyviausios.

Visi čia išvardyti kariai nėra vien autorių pramanas — kaip tik tokioms armijoms vadovaudavo viduramžių Japonijos generolai. Visi jie labai svarbūs ir šiame žaidime. Skirtingai nei daugelyje kovinių žaidimų, SHOGUN valdymo sistema tokia puiki ir aiški, su tokiu stulbinamai realistišku dirbtiniu intelektu, kad net ir pradedantys žaidėjai galės sėkmingai manevruoti mūšio lauke. SHOGUN žaidimo prodiuseris Michaelas DePlateras teigia: "Kiekvienas, mokantis dirbti "Windows" terpėje, galės be vargo vadovauti mūšiams". Kai tik jūs parinksite karius ir nurodysite, kaip jiems išsidėstyti, žaidimo DI perims vadovavimą. Visi SHOGUN esantys kariniai vienetai turi savo DI. Jeigu būrio kelyje pasitaiko kliūtis, pavyzdžiui, nuvirtęs medis, kariai apeis medį ir išsidėstys taip, kaip buvote jiems nurodę. Kareivių veiksmai labai tikroviški: matote, kaip vieni iš jų atsilieka, o paskui skuba pasivyti draugus ir užimti savo vietą kovos lauke.





"Elektronics Arts" puikiai pavyko kariavimą paversti pramoga visų pirma dėl to, kad ypatingą dėmesį jie skyrė žaidimo grafikai. Labai vykusiai parinktas atstumas, iš kurio stebite mūšio lauką. Tačiau visai natūralu, kad negalite matyti visiškai visko, — tarkim, nežinote, ką veikia priešas. Todėl į jo teritoriją turite siųsti žvalgus. Net SHOGUN alfa versijos grafika atrodo įspūdingai. Mūšio metu regite, kaip krenta atskiri kareiviai, o pasibaigus kovai žemę nukloja žuvusiųjų kūnai.

Šiais laikais nė vienas žaidimas negali apsieiti be *multiplayer* režimo. Galimybė žaisti per tinklą — būtina, taigi ir EA deda visas pastangas, kad nenuviltų žaidėjų lūkesčių. Regis, jų laukia tikrai ypatingi susirėmimai — kovos, galėsiančios trukti ištisą mėnesį.

Dar per anksti spręsti, ar EA pavyks taip puikiai įgyvendinti šį ambicingą projektą, kaip jie norėtų. Tačiau kol kas atrodo, jog rezultatas bus neblogas.

Liūdna nuotykių žanro istorija

(atkelta iš 6 psl.)

čiau "Internetu" nusirito susidomėjimo banga, atsirado IF skirtų žurnalų, ir, be abejo, paklausa privertė sukrusti ir kūrėjus. Žinoma, niekas nė nesitikėjo komercinio bumo. Juk žaidėjai pasipiktins: kas gi čia dabar? o kur mano GRAFIKA? Nėra grafikos, vadinasi, nėra ko laukti, kad žaidimas taptų populiarus — bent jau tiek, kad jis nebūtų nuostolingas, ir jį sukūrusi firma nežlugtų (tai ir yra pagrindinė priežastis, dėl kurios dabar neleidžiami tekstiniai nuotykių žaidimai). Tačiau "senukai" su džiaugsmu priėmė savo jaunystės žaidimus. Pirmąja kregžde, pranešusia apie žanro atgimimą, tapo Gremo Nelsono CURSES (1993—1995). Kaip tik jis pramušė ledus kitiems kitų firmų gaminiams. Jo sėkmė lėmė panašių žaidimų atgimimą. Dabar visus juos galima rasti "Internete". Taigi jeigu kam nors nusibos skaitmeniniai plepalai, ir jis panorės ko nors iš tikrųjų intelektualaus, lengvai galės rasti tai kaip ir senais gerais laikais. Et... Žinoma, kai kuriems pati mintis, kad tekstiniai nuotykiai geresni už grafinius, gali parsirodyti kone šventvagiška. Tai nuobodybė, laiko švaistymas, nesąmonė, eretikų išsigalvojimas ir galop pasityčiojimas iš žaidėjų — štai kokia beveik visų dabartinių vartotojų nuomonė apie tekstinius nuotykius. Taigi įrodyti jiems, jog šie žaidimai pranašesni už grafinius, tikriausiai vis tiek nepavyks (tai neįmanoma ir teoriškai, kadangi daugelis šių žmonių, ypač tie, kurie perka licencinius gaminius, net švaraus dosinio lango savo gyvenime nėra matę. Nagi, išlįskite pagaliau iš savo kampų ir žvilgtelkite į šią senieną. Juk įdomu, ar ne?).

Bet, kad ir kaip ten būtų, čia vis dėlto pateiksime argumentų, liudijančių tekstinių žaidimų naudai. Kiekvieno nuotykių žanro žaidimo kiekviename kambaryje yra fonas, objektai ir daiktai. Objektas — tai, ko su savimi paimti negali, tačiau su juo gali atlikti kokius nors veiksmus vietoje, pavyzdžiui: atidaryti, uždaryti, įjungti ir t.t. O daiktai — visa tai, ką mes taip mėgstame grūstis į kišenes ir ko mes nuolatos ieškome (konkrečiai nežinodami, ko...), atidžiai naršydami pelyte po visą ekraną. Tai va. Grafiniuose žaidimuose atskirti viena nuo kito ganėtinai sunku. Dar reikia nepamiršti, jog kai kurie kūrėjai specialiai užmaskuoja daiktą, kad jį būtų sunkiau rasti, — atseit, tai be galo įdomu. Deja, tai kvaila. Juk paprastai daugybė problemų žaidžiant kyla kaip tik dėl to, kad mes paprasčiausiai nepastebėjome kokio nors menkniekio, be kurio neįmanoma žygiuoti toliau. Nedaug tepadeda ir kursoriaus pasikeitimas arba užrašo atsiradimas, jei tas daiktas yra vos pusantro pikselio dydžio. Tuo tarpu tekstiniuose žaidimuose viskas kur kas paprasčiau. Duodate komandą, ir jums parodomi visi daiktai, kuriuos galite paimti, o paskui su ta pačia komanda juos susirenkate nieko nepraleisdami. Tai taip paprasta ir patogu. O dar yra komanda *Take All* (komentarų nereikia), kuri kartais pasirodo labai naudinga ir sutaupo marias laiko. Na, štai ir įrodyta. Tai nenuginčijamas argumentas. Pagaliau priėjome prie svarbiausio dalyko — grafikos. Jau geriau ji išvis nebūtų atsiradusi... Reikalas tas, kad tai ji kalta dėl šiuolaikinio nuotykių žanro degradacijos. Priežastis: iš esmės pasikeitė vertybės. Ir žaidėjų ir, visų pirma, kūrėjų. Dabar žaidimo kokybę lemia ne jo turinys ar intelektualumas, ne jo filosofija, pagaliau net ne tai, kiek jis atspindi realų pasaulį, atitinka tikrovę, bet — jo regimasis grožis, personalinio kompiuterio reikalavimai, CD kiekis, vaizdas ir garsas. Be abejo, visa tai būtų puiku, tiesiog nuostabu, jeigu tik nebūtų viso to idiotizmo, kuriuo perpildyti dabartiniai nuotykių žaidimai. Ir tol, kol nenuspręsime, kas svarbiausia — žaidimo grožis ar jo turinys, — nuotykių žanro reitingas ir toliau kris, kol galbūt apskritai tokie žaidimai IŠNYKS. Tai faktas: žmonių po truputį pamiršti klasikiniai nuotykių žaidimai galop nugrims į praeitį. Tai viskas. Kol kas nuotykių žanro, jeigu tik suprasime jo esmę, likimas yra mūsų rankose, ir reikia tikėtis, kad pamatysime jo atgimimą. Kad vėl su nekantrumu lauksime kiekvieno naujo žaidimo pasirodymo, ausis ištempę, akis išplėtę gaudysime kiekvieną žinutę apie rengiamas išleisti naujienas. Pagaliau pinigai pakloti, kompaktas mūsų rankose, greičiau greičiau, rankos dreba ir... ŽAIDIMAS PRASIDEDA.

Vagis iš vagies...

(Veiksmo vieta — Rusija)

Na, ką ir šnekėti. Piratavimas — reiškinys geras, o ypač — kompiuterinis piratavimas. Duok dieve jums sveikatos, piratai (IMHO). Bet aš nusprendžiau parašyti apie vieną įdomią piratavimo šaką. Ją galima pavadinti nauja vagystės rūšimi, nes tai yra vogtų diskų vagystė. Kai piratai rašė apie savo pelną ir vadinamuosius nuostolius, jie pamiršo paminėti dar vieną nedidelį nuostolius didinantį procentą. Jiems tenka ne tik aukoti lėšas policijai, vietiniam reketui, įrašymo įrangai bei medžiagoms, bet ir padengti nuostolius už tuos diskus, kurie yra pavagiami. Deja, vagiama visur — transportuojant, rūšiuojant prekes ir net tiesiogiai pardavinėjant klientams. Visa esmė yra ta, kad kompaktų vagies sučiupti už rankos praktiškai neįmanoma, nes toje rankoje jis laikys pinigus, atseit skirtus susimokėti už kompaktinį diską, o nustebusi fizionomija jūsų naiviai paklaus: „Kodėl? Juk aš nusipirkti noriu..."

Taigi perskaičius piratų dejones, mane aplankė mūza. O prasidėjo viskas natūraliai ir nekaltai. Jokių finansinių sunkumų aš neturėjau, kasdien eidavau į turgų ir pirkdavau naujus piratinius kompaktinius diskus su ne mažiau naujais žaidimais. Ir štai vienąkart išsirinkęs žaidimą ilgai, pavyzdingai ir sąžiningai laukiau, kol iš manęs paims pinigus, tačiau taip ir nesulaukęs pardavėjo-žaidėjo dėmesio, kuris buvo įnikęs į aršias diskusijas su eiliniu pirkėju, paprasčiausiai pasikišau kompaktą sau po skvernu ir neskubėdamas nuėjau toliau. Ir žinote ką? Žinote... Taip, taip — man tai patiko. Kam mokėti pinigus už kompaktinius diskus, kai gali juos tiesiog pasiimti, taip sakant, „už dyką"? Taigi aš ir nustojau tuos savo kruvinus pinigėlius švaistyti.

Susigalvojau net keletą metodų — viskas priklausė nuo pardavėjo tipo, oro sąlygų, aprangos stiliaus ir t.t. Taip pat nuo to, ar pardavėjo plėšimas buvo vykdomas „solo", ar su grupe. Suprantama, įtakos turėjo ir tuo metu besišlaistančių prekyvientėje pirkėjų skaičius. Be abejo, ne visada viskas klostydavosi kaip sviestu patepta — kartais pardavėjui kildavo įtarimas, bet, kaip jau minėjau, gerai pasikausčiusio CD vagies sučiupti neįmanoma. Pavyzdžiui, jei aš, didybės manijos apimtas arba atsipalaidavęs, atidžiai nežiūrėdavau, kur link krypsta pardavėjo žvilgsnis, kartais jam pavykdavo pamatyti, kokiu būdu jo prekė atsiduria mano kišenėje (taip pat rankovėje ar tuščioje CD dėžutėje). Tuomet jis nutraukdavo procedūrą įspėjamu šūksniu arba gerai ištreniruotu rankos judesiu. Tačiau jis nieko nepešdavo, išskyrus šypseną, o mano bukas žvilgsnis kuo nuoširdžiausiai sakė: "Aš tiesiog rinkausi prekę ir laukiu nesulaukiu, kada galėsiu už ją sumokėti". Kitaip tariant, tokiais atvejais aš paprasčiausiai nusipirkdavau diską kaip ir visi kiti piratinės programinės įrangos pirkėjai. Po keturių sėkmingų vogimo įgūdžių lavinimo mėnesių aš subūriau nedidelę bendraminčių kompaniją, kuriuos atradau besitrankydamas po piratinių kompaktinių diskų prekyvietes. Dabar ėmiau sudarinėti grafikus savo „kolegoms" — t.y. kas, kur, kada ir kiek nušvilps kompaktų. Tai buvo reikalinga tam, kad mūsų neįsidėmėtų pardavėjai. Be to, rūpinausi, kad per vieną dieną nedingtų itin didelis diskų kiekis ir dėl to nekiltų sąmyšis. Taigi šiaip jau reikalai ėjo geryn ir visai neatrodė, kad kas nors galėtų sužlugdyti mano veiklą. Savaime suprantama, maždaug kartą per mėnesį aš pats leisdavausi su pardavėjais į ilgiausias diskusijas, ginčydavausi dėl vieno ar kito žaidimo niuanso, o paskui jį sąžiningai nusipirkdavau. Taip elgtis privalėjo visi mūsų grupės nariai. Dabar aš nesigėdiju mūsų grupės pavadinti vagių gildija, nors joje tebuvo 8 žmonės. Mano nuomone, šitiek visiškai pakanka. Mūsų veikla neatėmė daug laiko, netrukdė kitiems reikalams ir buvo tiesiog linksma. Tačiau juk VISKAS ilgainiui ima atsibosti. Reikia pasakyti, kad turėjome galimybę toliau plėstis, susidėti su tikrais miesto banditais, tačiau tokiu atveju jau galėtų kilti realus pavojus gyvybei.

Visa šita košė tęsėsi pusę metų. O po pusmečio sumaniau kitokiu būdu palengvinti sau gyvenimą. Kadangi jau seniai buvau pažįstamas su pagrindiniais piratinių CD platintojais, pasikviečiau keturis iš jų ir išdaviau porą vaikinų — mat vienas buvo pasitraukęs iš mūsų grupuotės, o kitas nenorėjo prie mūsų prisijungti (labai jau išdidus buvo). Pasakęs laiką ir pagrindinius jų darbo metodus, aš daviau tiek pinigų, kiek kainuoja du kompaktai, ir pasiūliau tokias sąlygas: jei viskas bus taip, kaip aš pasakiau, vaikinukams bus leista netrukdomiems pasišalinti su mano iš anksto apmokėtais kompaktais, o mes pratęsime pokalbį. Jei mano žodžiai nepasitvirtins, vadinasi, toliau nebebus apie ką šnekėtis. Suprantama, CD magnatai nė velnio nesuprato, tačiau vienas iš jų paėmė pinigus ir sutiko patikrinti, ar kalbu tiesą. Man ir vėl pasisekė: mano išduoti vagišiai tą dieną, kaip ir visada, apėjo įprastus prekybos taškus, pradėjo trintis aplinkui ir maždaug po dviejų minučių padarė taip, kaip buvau numatęs. Tačiau susitarimas yra susitarimas, tad vagišių niekas nelietė. Tą patį vakarą gretimoje užeigoje aš tiems patiem tiekėjams pasiūliau tokį sandorį: jie man kas savaitę padovanoja po vieną kompaktinį diską, o aš už tai penktadienio vakarais trankausi po turgų ir saugau juos nuo vagių. Ir ką jūs manote — neilgai pasvarstę jie sutiko. Tik jie nesusiprotėjo, kad aš — ne vienas. Ir štai po mėnesio visi keturi mūsų gildijos nariai (įskaitant ir mane) vaikštinėjo po teatr... oi, atsiprašau, turgaus platybes atitinkamai trečiadieniais, penktadieniais, šeštadieniais bei sekmadieniais ir kiekvienas už tai gaudavo po diską. Štai taip mes susitvarkėm savo buitį. Tik supraskite mane teisingai... hmm. Aš tikrai neketinu propaguoti vagysčių. Atvirkščiai — aš su jomis sėkmingai kovoju:)

SPEED BUSTERS

kodai

choperview: gaunate geresnį žemėlapį.
fulofit: turėsite neribotą kiekį degalų.
tagkiller: jeigu žaidėją iš nugaros palies varžovas, jis/ji automatiškai grįš prie starto linijos.
notimelim: išjungs visus laiko apribojimus "arcade mode" režime.

Wargasm

Išsirinkite žemėlapį. Išsirinkite bet kurį scenarijų. Išsirinkite kurią norite kariuomenės rūšį. Iškvieskite pasirinktą žaidimą. Kai nuspręsite, kurioje žamėlapio vietoje didinti jėgą, įrašykite kodą ***40hourweeks*** ir spauskite ***Enter***. Pagrindiniame meniu įsijunkite *options*, tada paspauskite ***Detail***. Turėtumėte pamatyti apgaulių įjungimo mygtuką su raudonu ***X***. Paspauskite jį, kad jis pasidarytų žalias. Eikite ir žudykite su juo!

TANGRAM

Lygių kodai:

2. 03797, 3. 58829, 4. 73159, 5. 88530, 6. 22585, 7. 64383, 8. 50037, 9. 85164, 10. 07274, 11. 37322, 12. 25105, 13. 70473, 14. 83524, 15. 85720, 16. 71990, 17. 15683, 18. 24759, 19. 10439, 20. 14278, 21. 95912, 22. 58819, 23. 58890, 24. 85239, 25. 72851, 26. 47530, 27. 46574, 28. 81152, 29. 72493, 30. 81093, 31. 51522, 32. 58875, 33. 59092, 34. 74665, 35. 36388, 36. 39793, 37. 43456, 38. 51499, 39. 63588, 40. 47672, 41. 54796, 42. 96296, 43. 50897, 44. 71231, 45. 98488, 46. 40965, 47. 70834, 48. 46121, 49. 31089, 50. 27277, 51. 08439, 52. 38599.

BALDUR'S GATE

Savo BALDUR'S GATE direktorijoje atidarykite failą *Baldur.ini*. Eilutės [*Game Options*] apačioje įrašykite *Cheats=1*. Išsaugokite failą ir paleiskite žaidimą. Žaidimo metu paspauskite *Ctrl-Tab*, kad atsirastų lentelė, kurioje rašysite kodus. Ją panaikinti galėsite taip pat su *Ctrl-Tab*. Įrašykite kodus ir spauskite *Enter*.

TheGreatGonzo() — iškvies 10 žudikų, kurie jus gins.
FirstAid() — gausite 5 gydymo ir 5 nuodų neutralizavimo dozes.
Midas() — gausite 500 aukso vienetų.
DrizztAttacks() — atsiras priešiškas herojus Drizztas.
DrizztDefends() — atsiras draugiškas herojus Drizztas.
Hans() — jūsų veikėją perkels į laisvą gretimą zoną.

Žaidimo kodai:

CreateItem("xxx") xxx — tai daiktas, matomas sąraše.
CreateCreature("Ray") — atsiras Gibberlingas.
CreateCreature("Khalid") — atsiras Khalidas.
SetCurrentXP("8900")

Daiktų sąrašas:

AMUL01 — svaidomų ginklų vėrinys.
AMUL02 — vėrinys.
AMUL06 — Agni Mani vėrinys.
AMUL09 — sidabrinis vėrinys.
AMUL10 — auksinis vėrinys.
AMUL11 — perlų vėrinys.
AMUL13 — amuletas.
AMUL14 — saugantis amuletas.
AMUL15 — saugantis amuletas.
AROW01 — strėlė.
AROW02 — strėlė +1.
AROW05 — aštri strėlė.
AROW06 — sprogstanti strėlė.
AROW08 — ugninė strėlė.
AROW09 — ledinė strėlė.
AROW11 — strėlė +2.
AX1H01 — kovos kirvis.
AX1H02 — kovos kirvis +1.
AX1H03 — kovos kirvis +2.
AX1H04 — mėtomasis kirvis.
AX1H05 — mėtomasis kirvis +2.
BELT01 — diržas.
BELT02 — auksinis diržas.
BLUN02 — spragilas.
BLUN03 — spragilas +1.
BLUN04 — kuoka.
BLUN05 — kuoka +1.
BOLT01 — strėlė.
BOLT02 — strėlė +1.
BOLT03 — šviečianti strėlė.
BOLT04 — aštri strėlė.
BOLT06 — strėlė +2.
BOOK01 — burtų knyga.
BOOK02 — burtų knyga.
BOOK09 — paprasta knyga.
BOOT01 — greitaeigiai batai.
BOW03 — didelis lankas.
BOW04 — didelis lankas +1.
BOW05 — mažas lankas.
BOW06 — mažas lankas +1.
BOW07 — didelis snaiperio lankas.
BOW08 — erelio lankas.
BULL01 — kulka.
BULL02 — kulka +1.
BULL03 — kulka +2.
CLCK01 — apsauginis apsiaustas +1.
CLCK02 — apsauginis apsiaustas +2.
CLCK04 — vilko apsiaustas.
CLCK06 — nematomasis apsiaustas.
DAGG01 — durklas.
DAGG02 — durklas +1.
DAGG03 — durklas +2.
DAGG04 — durklas +2.
DAGG05 — mėtomasis durklas.
HAMM01 — kovos kūjis.
HAMM02 — kovos kūjis +1.
HAMM03 — kovos kūjis +2.
HELM01 — šalmas.
LEAT01 — odiniai šarvai.
LEAT02 — odiniai šarvai +1.
LEAT03 — odiniai šarvai +2.
MISC07 — aukso gabalas.
MISC22 — Andar brangakmenis.
MISC23 — brangakmenis jaspis.
MISC24 — Tchazar brangakmenis.
MISC25 — brangakmenis cirkonis.
MISC29 — Ziose brangakmenis.
MISC36 — perlas.
MISC38 — juodasis opalas.
MISC42 — deimantas.
MISC43 — smaragdas.
MISC48 — stabas.
MISC50 — kaukolė.
MISC54 — kūdikio kūnas.
MISC56 — sugadintas ginklas.
MISC57 — sugadintas skydas.
MISC58 — sugadinti šarvai.
POTN02 — vaistai nuo ugnies.
POTN08 — vaistai.
POTN10 — vaistai nematomumui.
POTN11 — vaistai nesužeidžiamumui.
RING01 — žiedas.
RING02 — nuo ugnies gelbstintis žiedas.
RING03 — žiedas gyvūnų draugiškumui.
RING05 — žiedas nematomumui.
RING10 — auksinis žiedas.
RING11 — sidabrinis žiedas.
SCRL03 — apsauga nuo rūgšties.
SCRL04 — apsauga nuo šalčio.
SCRL06 — apsauga nuo ugnies.
SCRL07 — apsauga nuo burtų.
SCRL08 — apsauga nuo nuodų.
SLNG01 — laidyklė.
SLNG02 — laidyklė +1.
SPER01 — ietis.
SPER02 — ietis +1.
SPER03 — ietis +3.
SW1H04 — ilgas kardas.
SW1H05 — ilgas kardas +1.
SW1H06 — ilgas kardas +2.
SW1H07 — trumpas kardas.
SW1H08 — trumpas kardas +1.
SW1H09 — trumpas kardas +2.
SW2H01 — kardas dviem rankoms.
XBOW01 — sunkus arbaletas.
XBOW02 — sunkus arbaletas +1.

SONY PLAYSTATION

[illegible]

Specialūs veikėjai

Pagrindiniame lange spauskite: *aukštyn*, ***R1, žemyn, R2 kairėn, L1, dešinėn, L2.***

[illegible]

Įveskite šiuos kodus žaidimo metu.

Visi ginklai:

L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2

Pasigirs Laros klyksmas, patvirtinantis, kad kodas veikia.

Lygio peršokimas:

L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2

Lara pasakys: "No", — vadinasi, kodas teisingas.

Visos paslaptys:

L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2

Lara pasakys: "No", — vadinasi, kodas teisingas.

Energijos ir sveikatos padidinimas:

R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2

Race Key **Laros namuose:**

R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2

Žaidimų kodai/SPS/

Visi ginklai:
žaidimo metu įjunkite *pauzę* ir spausdami *L1* surinkite:
stačiakampis, apskritimas, aukštyn, žemyn, R, stačiakampis.

Lygio pasirinkimas:
žaidimo metu įjunkite *pauzę* ir spausdami *L1* surinkite:
trikampis, aukštyn, x [illegible]
Tada atsidarykite lygio pasirinkimo langą.

***Debug* režimas:**
žaidimo metu įjunkite *pauzę* ir spausdami *L1* surinkite:
žemyn, žemyn, trikampis.

Nenugalimumas:
žaidimo metu įjunkite *pauzę* ir spausdami *L1* surinkite:
žemyn, aukštyn, kairėn, kairėn, trikampis, aukšyn, dešinėn, žemyn.

Nepažeidžiamos gyvybės:
žaidimo metu įjunkite *pauzę* ir spausdami *L1* surinkite:
trikampis, apskritimas, X, stačiakampis.

Atgauti sveikatą:
žaidimo metu įjunkite *pauzę* ir spausdami *L1* surinkite:
stačiakampis, X, trikampis, apskritimas.

Jei norite, kad jūsų herojai padidėtų, slaptažodžio lange parašykite: ***BIGBIG***.

Jei norite žaisti greitesnį žaidimą, slaptažodzio lange parašykite: ***SPEEDY***.

Jei norite, kad jūsų veikėjų būtų didelės galvos, slaptažodžio lange parašykite: ***BRAINY***.

Sweet Tooth — spauskite:
kairėn, kairėn, kairėn, dešinėn, dešinėn.
Atsidarykite ***vehicle selection*** langą. Dabar galėsite pasirinkti ***Sweet Tooth***.

Minion — spauskite:
dešinėn, dešinėn, dešinėn, kairėn, kairėn.
Atsidarykite ***vehicle selection*** langą. Dabar galėsite pasirinkti ***Minion***.

Paskutinis lygis — spauskite: *kairėn, X, L1, aukštyn, start.*

Judėjimas

Sušaldyti raketas — žaidimo metu spauskite: *kairėn, dešinėn, aukštyn.*

Aukštas šuolis — žaidimo metu spauskite: *aukštyn, aukštyn, kairėn.*

Ugnis užnugaryje — žaidimo metu spauskite: *kairėn, dešinėn, žemyn.*

3 sekundes trunkantis nemirtingumas — žaidimo metu spauskite: *aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn.*

Slaptojo *Warehouse* lygio kodas — spauskite: *aukštyn, aukštyn, aukštyn, kairėn, kairėn.*
Nustatykite *Deathmatch* žaidimo režimą, pasirinkite kurį norite lygį ir automobilius kiekvienam žaidėjui.

Nenugalimumas: *L1, L1, R1, R1, R1.* Grįžkite į pagrindinį langą. Dabar pradėkite žaidimą ir žūkite. Kai atgysite, turėsite neribotą specialiųjų ginklų skaičių.

Žaisti su *Minion* tiktai turnyre: *aukštyn, start, žemyn, L1, stačiakampis.*

Žaisti su *Sweettooth* tiktai turnyre: *O, O, L1, L1, start.*

Neribotas amunicijos kiekis: *trikampis, apskritimas, aukštyn, dešinėn, žemyn.*

Didelė jėga: *trikampis, apskritimas, žemyn, kairėn, aukštyn.*

Gudrūs persekiotojai: *trikampis, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn.*

Stingdančios raketos: *trikampis, aukštyn, apskritimas, dešinėn, start.*

Didesnė galia: *žemyn, L1, žemyn, start, trikampis.*

Lediniai lygiai: *aukštyn, aukštyn, X, X, aukštyn.*

Warehouse* lygis:** *stačiakampis, stačiakampis, stačiakampis, kairėn, kairėn.* Nustatykite ***Deathmatch žaidimo režimą.

Club Kid's House* lygis:** *kairėn, kairėn, kairėn, stačiakampis, stačiakampis.* Nustatykite ***Deathmatch žaidimo režimą.

Lygių kodai:
Slaptažodžio lange įrašykite: ***Cream Puff*** **sunkumo lygis.**

Auger
D.C: *X, start, kairėn, kairėn, L2.*
Hangar 18: *aukštyn, žemyn, trikampis, L1, R1.*
North Pole: *kairėn, X, dešinėn, X, stačiakampis.*
London: *L1, dešinėn, X, start, kairėn.*
Tokyo: *apskritimas, apskritimas, kairėn, dešinėn, kairėn.*
Egypt: *Select, dešinėn, L2, L1, L1.*
Blimp: *apskritimas, L1, trikampis, X, žemyn.*

Axel
D.C: *L2, trikampis, trikampis, stačiakampis, start.*
Hangar 18: *R1, aukštyn, žemyn, žemyn, L1.*
North Pole: *X, trikampis, stačiakampis, R2, X.*
London: *aukštyn, L2, apskritimas, stačiakampis, L1.*
Tokyo: *aukštyn, trikampis, select, dešinėn, aukštyn.*
Egypt: *kairėn, aukštyn, L1, aukštyn, R2.*
Blimp: *L1, R1, aukštyn, kairėn, apskritimas.*

Club Kid
D.C: *select, R1, žemyn, X, dešinėn.*
Hangar 18: *start, start, stačiakampis, R2, X.*
North Pole: *dešinėn, R1, L2, dešinėn, trikampis.*
London: *L2, R2, Select, L2, L1.*
Tokyo: *R1, L1, R1, trikampis, aukštyn.*
Egypt: *X, aukštyn, Select, L2, L1.*
Blimp: *L1, apskritimas, start, trikampis, kairėn.*

Firestarter
D.C: *kairėn, R2, stačiakampis, L1, aukštyn.*
Hangar 18: *L1, R2, X, kairėn, žemyn.*
North Pole: *apskritimas, R2, R1, R1, R2.*
London: *select, R1, dešinėn, stačiakampis, select.*
Tokyo: *start, R2, kairėn, L2, start.*
Egypt: *žemyn, Select, X, trikampis, kairėn.*
Blimp: *L2, L2, kairėn, stačiakampis, R1.*

Flower Power
D.C: *X, L2, R2, žemyn, R2.*
Hangar 18: *select, start, L1, žemyn, X.*
North Pole: *aukštyn, L2, trikampis, O, L1.*
London: *kairėn, stačiakampis, dešinėn, X, L2.*
Tokyo: *L1, kairėn, X, aukštyn, apskritimas.*
Egypt: *apskritimas, stačiakampis, kairėn, L2, žemyn.*
Blimp: *select, kairėn, R1, R2, kairėn.*

Hammerhead
D.C: *apskritimas, dešinėn, apskritimas, X, select.*
Hangar 18: *select, apskritimas, žemyn, aukštyn, stačiakampis.*
North Pole: *start, aukštyn, stačiakampis, dešinėn, L2.*
London: *žemyn, trikampis, L2, R2, R1.*
Tokyo: *R2, aukštyn, trikampis, stačiakampis, X.*
Egypt: *trikampis, trikampis, R1, select, start.*
Blimp: *stačiakampis, aukštyn, aukštyn, Start, kairėn.*

Minion
D.C: *aukštyn, start, žemyn, L1, stačiakampis.*
Hangar 18: *kairėn, R1, select, apskritimas, kairėn.*
North Pole: *L1, start, R2, žemyn, trikampis.*
London: *apskritimas, R1, aukštyn, L1, R2.*
Tokyo: *select, start, R1, L2, X.*
Egypt: *start, L1, dešinėn, R1, R1.*
Blimp: *žemyn, X, stačiakampis, žemyn, select.*

Mr. Grimm
D.C: *žemyn, žemyn, start, R2, O.*
Hangar 18: *R2, X, trikampis, žemyn, dešinėn.*
North Poll: *trikampis, žemyn, dešinėn, R2, R2.*
London: *X, X, stačiakampis, apskritimas, apskritimas.*

Žaidimų kodai/SPS/

Blimp: *start, aukštyn, aukštyn, stačiakampis, L2.*

Thumper

D.C: *R2, trikampis, kairėn, žemyn, L2.*

Hangar 18: *stačiakampis, R1,R2, apskritimas.*

North Pole: *select, stačiakampis, R1, R2, apskritimas, stačiakampis.*

Tokyo: *start, start, select, aukštyn, L1.*

Egypt: *L2, start, dešinėn, kairėn, trikampis.*

Blimp: *R1, R1, X, L1, Select.*

Warthog

D.C: *select, L1, kairėn, start, kairėn.*

Hangar 18: *start, L1, dešinėn, R1, L2.*

North Pole: *žemyn, L1, start, L2, stačiakampis.*

London: *R2, trikampis, trikampis, start, kairėn.*

Tokyo: *trikampis, R2, dešinėn, kairėn.*

Egypt: *stačiakampis, stačiakampis, start, L1, trikampis.*

Blimp: *R2, L2, žemyn, X, kairėn.*

[illegible]

Žemėlapiai:
Pasirinkite ***Mayhem Mode*** režima ir pazymekite **Accept Teams**. Spauskite *apskritimas+stačiakampis*.
Paskui spauskite:
select, select, select, select, start, start, start, stačiakampis, stačiakampis, apskritimas, apskritimas+stačiakampis.

[illegible]

Visi ginklai — įrašykite kodą: *kairėn, apskritimas, dešinėn, stačiakampis, žemyn, trikampis, žemyn, X*

[illegible]

Atidarykite ***Team Creation*** langą ir įrašykite kodus:

slaptos komandos — *PREM CLUBS;*

ramios komandos — *SEXY FOOTBALL*

[illegible]

Zaisti Material — baikite zaidima ***story mode*** rezimu.

Zaisti Miranda — baikite zaidima ***normal mode*** rezimu.

[illegible]

Slapti veikėjai
Kol skamba žodžiai ***"Suta Ato, Oshite ne"*** greitai 3 kartus įrašykite kodus:
aukštyn, aukštyn, žemyn, žemyn, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, X, apskritimas.

Kai aidi trenksmas, atsidarykite veikėjo pasirinkimo langą (tik ne ***story mode*** režime) ir spauskite *R1.*

[illegible]

Ypatingi automobiliai
Laimėkite lenktynes *EXTRA CLASSIC* trasoje. Gausite ypatingą automobilį. Su juo laimėkite du ***championship mode*** režimo raundus, ir gausite dar vieną ypatingą automobilį.

Ypatinga trasa
Įrašykite **SENNA 1** vardą, ir galėsite lenktyniauti *EXTRA CLASSIC* trasoje.

[illegible]

Cheat mode* režimas** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn, žemyn, dešinėn, L1, R1(2).* Taip įjungsite ***Cheat mode režimą.

***Blood mode* režimas** — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *L1, žemyn, R1, kairėn, L1, dešinėn, R1.*

Nemirtingumas — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *kairėn, R1, aukštyn, L1, aukštyn, dešinėn, R1, žemyn, L1*

Angelai — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *aukštyn, R1, žemyn, L1, aukštyn, kairėn, R1, dešinėn, L1.*

Dvigubas lazeris — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *R1, L1, R1, L1, aukštyn, žemyn, aukštyn, kairėn, dešinėn.*

Automobilio pasirinkimas — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *kairėn, R1, dešinėn, R1, kairėn, R1, dešinėn, R1*

Pasirinkti misiją — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *aukštyn, žemyn, apskritimas, L1, R1, L1, apskritimas, žemyn, aukštyn.*

Kita misija — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *stačiakampis, apskritimas, R1, L1, apskritimas, žemyn, L1, aukštyn.*

Visi pinigai — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *L1, R1, aukštyn, apskritimas, žemyn, stačiakampis, dešinėn, R1, L1.*

Pridėti 1 minutę — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *žemyn, L1(2), apskritimas, apskritimas, R1, aukštyn, stačiakampis, L1.*

Nepažeidžiamumas — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *L1, L1, L1, L1, kairėn, apskritimas, apskritimas, stačiakampis, L1.*

Neribotas degalų kiekis — sustabdykite žaidimą ir spauskite: *L1, apskritimas, kairėn, L1, apskritimas, R1, L1, aukštyn, R1, žemyn.*

Skelbimai

Pašto dėžutė

Štai pagaliau sulaukėme išsvajotojo pavasario, o su juo — ir taip išsiilgtos šilumos. Dar kartą pasitvirtina sena tiesa apie „oro atšilimą bei noro pakilimą“. Sprendžiant iš krūvos laiškų, okupavusių apie trečdalį mano darbo stalo, noro rašyti jums tikrai nestinga. Beje, žinokite, kad mums įdomu viskas, apie ką jūs rašote, — tai gali būti bet kokia jums į galvą šovusi mintis: ar kritika, ar patarimai, ar klausimai, o gal įdomus pasakojimas apie tai, kaip įsigijote kompiuterį, žaidimų sistemą, žaidimą... Įdomiausių laiškų autoriai bus apdovanoti skatinamaisiais prizais.

Trumpai apie konkursus. Kadangi per pastarąjį mėnesį sulaukėme nemažai jūsų siunčiamų kryžiažodžių (dar visai neseniai buvusi kukli jų krūvelė nuolat pasipildo naujais bei dar originalesniais darbais), tad nutarėme neilgam atidėti nugalėtojo paskelbimą. „Šūkio“ konkursas dar, matyt, bus tęsiamas. Tiesa, ko gero, pats puikiausias būtų Aušros Vurbliauskaitės šūkis „Let the Game Begin!“ Priešingai nei daugumos siunčiami banalūs „šūkiai“ (kažkas panašaus į „KiberZona — tai jėga, kas jos neskaito blah blah blah...“), šis mane pakerėjo savo paprastumu bei tikslumu. Tik visa bėda, jog jis... ne lietuviškas. Užtat vis dar laukiame Jūsų laiškų. Sėkmės visiems!

Aš esu didelė TOMB RAIDER gerbėja. Savo gimtadieniui paprašiau brolio nupirkti man TOMB RAIDER III kompaktą. Jis mano prašymą išpildė, tačiau aš labai nusivyliau pradėjusi žaisti ir neradusi pusės Jūsų aprašytų dalykų. Gal tai kokia nebaigta versija? Dar labiau nustebau, kai KIBERZONOS 1/99 numeryje Jūs teigėt, kad TUOJAU bus išleistas naujas TR III žaidimas. Prašau paaiškinti, ką visa tai reiškia!!!
Aušra, Kaunas

Pradėkim nuo pradžių. Apie visus žaidime numatomus „dalykus“ perskaitėte skyrelyje „Žvilgsnis į priekį“. Jame mes spausdiname gamintojų pateiktą informaciją apie dar kuriamus žaidimus. Patikrinti šiuos duomenis galime tik žaidimui pasirodžius rinkoje. Dažnai atsitinka taip, kad kūrėjai, norėdami pritraukti daugiau pirkėjų, švelniai tariant, persistengia anonsuodami naują produktą (t.y. prigalvoja nebūtų dalykų). Matyt, taip ir atsitiko su TR III.

Dabar apie tą „tuojau“. Kadangi tai Jūs perskaitėt mano straipsnyje (apie CARMAGEDDON II), manau, būtina viską paaiškinti. Reikalas tas, kad straipsnį rašiau dar tuomet, kai TR III nebuvo išleistas. Deja, numeris vėlavo (dėl to mes labai atsiprašome), ir spaudos kioskuose pasirodė tada, kai TR III jau senai puošė parduotuvių (ir visų kitų prekyviečių:)) lentynas. Tad aš atsiprašau visų, kuriuos suklaidinau.

...[pilietis nestokoja liaupsų savo kryžiažodžiui; štai ką jis rašo] žodžių čia nemažai — 84 (galite suskaičiuoti), tad, manau, neapsiriksite, jei sugalvosite padovanoti man CD.

1) Tik niekaip nesuprantu, kaip sumąstėte dovanoti kompaktus, skirtus SPS? Juk Lietuvoje SPS visiškai nepopuliarus, o personalinių kompiuterių yra kur kas daugiau.

2) Sakot, jums šūkis reikalingas? Ką jūs su juo veiksite? Prizus tik veltui dalijate.
Domas, Vilnius

Dievinu kukliuosius (!) laiškų autorius:). Štai, kad ir Domas — tiesog kuklumo įsikūnijimas: ir prizą jam duok, ir „šūkio“ konkursą panaikink, ir SPS savininkams špygą parodyk, ir t.t., ir pan... Norų tiek, kad nors vežimu vežk. Bet ką darysi — juk pavasaris... ech (oi, ir aš užsisvajojau)...

1) Teigdamas, kad SPS savininkų Lietuvoje yra kur kas mažiau, manau, esi visiškai teisus. Aš pats esu laimingas (t.y. patenkintas) PC savininkas, kuris niekada nepakeistų jo į jokią kitą žaidimų sistemą. Tačiau nemanau, jog SPS savininkus reikia ignoruoti vien dėl to, kad jų yra mažiau. Nesijaudink, Domai, PC šeimininkai taip pat nuskriausti neliks.

2) Gauname daugybę laiškų su pageidavimais skelbti žurnale kuo daugiau konkursų. Gauname daugybę laiškų su atsakymais į įvairių konkursų klausimus. Gauname daugybę laiškų su pageidavimais steigti daugiau prizų... Ir štai... sulaukėme. Maža to, kad gerbiamasis ponas Domas pats nenori dalyvauti „šūkio“ konkurse, — jam nepatinka ir tai, kad nugalėtojas (t.y. žmogus, kuris, atriprašant, nemalė š***, o galvojo žurnalui šūkį) bus apdovanotas prizu. Na, ką aš galiu pasakyti? Nebent, kad tu, Domai, veltui prizo tikrai negausi:).

Jūsų žurnale perskaičiau staipsnį apie stalo RPG. Jie (RPG) mane labai suintrigavo. Tačiau kilo daug klausimų. Gal parašytumėt, kur rasti daugiau informacijos apie šį žanrą bei kur ieškoti žmonių, su kuriais galėčiau pažaisti tokio tipo žaidimus.
Edgaras

Nesenai susipažinau su būriu vaikinų, kuriuos galėčiau pavadinti RPG žanro specialistais (bent jau aš susidariau apie juos tokią nuomonę). Jie save vadina „Legionu“. Savo laiškus su klausimais bei pageidavimais galite siųsti jiems adresu legionas@hotmail.com.

Laiškuose knisosi DimaLT

O, IRC!!!

Mes jau ne kartą rašėme apie IRC, IRC susitikimus ir t.t. O šįkart nusprendėme pasiteirauti, ką patys šių svetainių vartotojai mano apie visa tai.

Štai kokius 12 klausimų pateikėme pašnekovams:

1. Kiek laiko jau esi IRC vartotojas?

<zigas> nuo 1998 vasario.

<Meshkute> jau metus.

<RomAnas> 1 metus ir 1 mėnesį.

<beatulka> nuo 1998 m. rugpjūčio.

2. Kuo tau patinka IRC?

<zigas> kad galima pabendrauti su žmonėmis, kartais susirandu išties įdomių pašnekovų, o kartais netikėtai susitinku kokį nors seną pažįstamą, tik visiškai pakeitusį savo įvaizdį.

<Meshkute> Puiku taip leisti laisvalaikį.

<RomAnas> IRS puiku praleisti laisvalaikį, nes čia laukia naujos pažintys, draugai, galimybė tobulėti.

<beatulka> Nauji draugai, naujos pažintys, naujos pramogos, be to, kai vakare neturiu ką veikti, atsidarau IRC langą ir lengvai susirandu, ką pasikviesti kartu içgert alaus.

<sticky> Galima nieko nesivaržant bendrauti ir tyčiotis iš kitų, nebijant gauti į liulį:).

3. Ar tai nekliudo tavo darbui (mokslui)?

<zigas> Na, atvirai kalbant, darbui truputį trukdo.

<Meshkute> Netrukdo, netgi padeda, nes tai — puikus būdas gauti daug reikalingos informacijos.

<RomAnas> Apskritai nekliudo, jei tik pats žmogus netingi dirbti ar mokytis.

<RomAnas> Tai priklauso nuo žmogaus.

<beatulka> Darbui (mokslai jau baigti) — taip, šiek tiek trukdo, bet jei truputį valią paugdysi, kai reikės, visas jėgas ir laiką sugebėsi skirti darbui.

<sticky> Hm...ne...nors... gal truputį :).

4. Ar šnekėdamasis su IRC draugais kalbi tik tiesą?

<zigas> Kai nekvailioju, sakau ~90% tiesos, bet kai apima nuotaika pakvailioti — visko galima tikėtis.

<Meshkute> 99 procentai mano kalbų — tiesa, nors kartais tai priklauso nuo nuotaikos.

<RomAnas> Žiūrint apie ką ir su kuo kalbuosi: pavyzdžiui, merginai visada sakau tik tiesą, nes neturiu ko slėpti. Bet apskritai IRC daug melo, nors kaip tik dėl to ir įdomu.

<beatulka> Tiesos — 95 %.

<sticky> Kalbu tik ties[1] (juk sakiau — IRS nereikia var□ytis, taigi gali sakyti, ką galvoji, ir dar daugiau).

5. Kokie kanalai tau labiausiai patinka ir kodėl?

<zigas> #setup ir #baras, nes ten renkasi seniausi mano pažįstami.

<Meshkute> #setup — todėl, kad čia renkasi toks žalias jaunimėlis, o kartais tokiomis temomis paplepėti visai faina. #Lietuva — įvairesnės temos, nes renakasi įvairaus amžiaus žmonės... na, ir kartais, įdomumo dėliai, užklystu į kai kuriuos kitus.

<RomAnas> Šiaip nuo pat pradžių pamėgau kanalą #baras. Savas kanalas, žmonės normalūs renkasi, neišpuikę. Dar būnu ir #setup kanale, kuris irgi labai fainas. Apskritai visą laiką būnu įsijungęs maždaug 10 kanalų.

<beatulka> #23+. Ten visi mano draugai, visi savi, aç ten kaip namie.

<sticky> Nuolatos būnu kanale #23+. Turbūt tai pats geriausias kanalas, nes čia renkasi nenuobodūs ir tolerantiški žmogeliai, todėl nereikia bijoti, kad išmes, jeigu leptelsi ką ne taip (suprantate, ką turiu omeny).

6. Ar čia susiradai daug draugų?

<zigas> Pažįstamų — nemažai.

<zigas> Graugų — keletą.

<Meshkute> Visi dabartiniai mano draugai yra iš IRC, o jų išties daug.

<RomAnas> Dabar visi mano draugai yra iç IRC.

<beatulka> Šiuo metu IRC draugai sudaro apie 85 % visų mano bičiulių.

<sticky> Na, gal kokius 3—4 (priešų turbūt daugiau :).

7. Kuo bendravimas IRC kanaluose skiriasi nuo gyvo bendravimo?

<zigas> IRC lengviau pasakyti ką galvoji.

<Meshkute> IRC visi sako ką galvoja.

<Meshkute> Bendraujama be jokių kompleksų.

<RomAnas> Žmonės daug atviresni, nesidrovi kalbėti tokių dalykų, kurių negalėtų pasakyti bendraujant akis į akį.

<beatulka> Skiriasi tuo, kad žmonės dažnai būna kitokie, negali nuspręsti, ar jie meluoja, ar ne, nes nematai jų išraiškų.

<beatulka> Nežinai, ar pašnekovai nuoširdūs.

<sticky> Tuo, kad nėra ko varžytis. Kai kam galbūt yra sunku prieiti gatvėje prie merginos ir ją užkalbinti. IRC tokių problemų nekyla, huh-huh...

8. Kuo tavo kuriamas įvaizdis IRC skiriasi nuo tavo įvaizdžio realiame gyvenime?



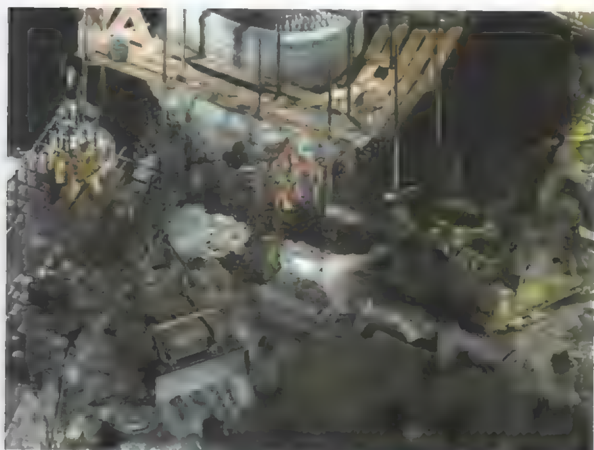
Tuos žaidėjus, kurie lig šiol su malonumu prisimena puikią tekstinę strategiją WARHAMMER: CHAOS GATE bei U-COM, tikrai sudomins žaidimas ODIUM, kuris jau greitai turėtų pasirodyti. Kūrėjai žada galybę įvairiausių naujovių. Viena iš jų — tradicinė taktinė strategija bus derinama su vaidmenų žaidimo elementais, be to grafika tikrai bus pritrenkianti (labai primenanti INCUBATION).

ODIUM (Europoje šis žaidimas žinomas GORKY 17 pavadinimu) veiksmas nukelia mus į netolimą ateitį, 2000 metus, kai į dienos šviesą išnyra vienas iš slapčiausių Rusijos projektų. Pasirodo, šaltojo karo metais sovietų šnipai buvo rengiami vienoje iš įslaptintų apmokymų stovyklų, vadinamoje "Odium". Ši stovykla — tipiška Amerikos miesto kopija su visomis smulkmenomis. Čia buvo apmokomi tik geriausi iš geriausių, tačiau Rusijos vadovybei nutarus sunaikinti "Odium", prasideda nenumatyti dalykai.

Į susirūpinusių NATO pareigūnų klausimą Rusijos vadovybė atsako, kad "miestas buvo apleistas, nes kritus geležinei uždangai mes tapome draugais, ir tokie nepasitikėjimo paminklai jau nebereikalingi". Žinoma, tai melas, nes NATO žvalgyba jau seniai žino, kad bazės paskirtis yra daug grėsmingesnė — tai viena pagrindinių vietų, kur Tarybų Sąjunga darė slaptus karinius eksperimentus.

Po metų tarptautinės karinės pajėgos įžengia į sugriautą bazę. Čia jie aptinka slaptą laboratoriją, kurioje juos užpuola siaubingi gyvūnai. Jie šiek tiek panašūs į žmones, tačiau vis dėlto tai keistas gyvulio ir vabzdžio mišinys. Pasaulio visuomenei sunerimus, NATO priversti greitai išsiaiškinti "Odium" supančią paslaptį. Surenkama 3 patyrusių specialistų komanda, kuri siunčiama ištirti bazę bei išsiaiškinti, kas čia mėginama nuslėpti.

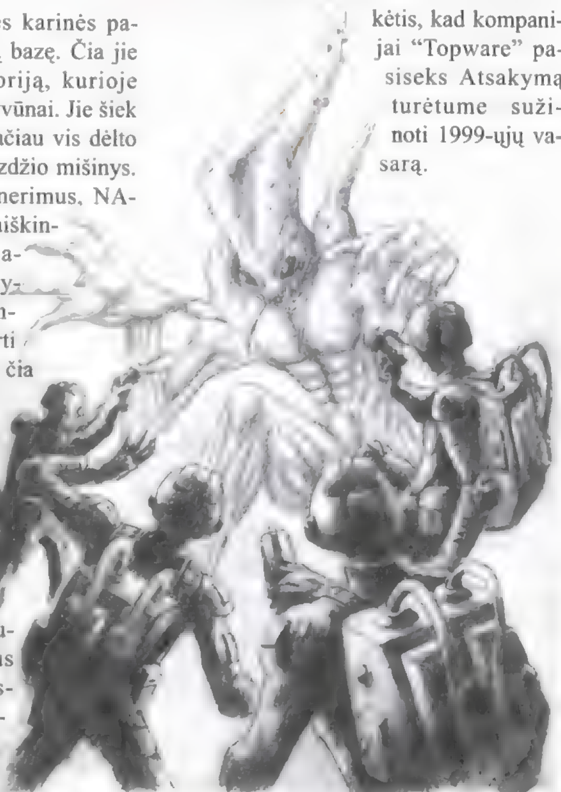
Iš "Topware" pateiktos informacijos galima spręsti, kad ODIUM derinti vaidmenų ir galvosūkių žanrų elementai. Turinys primins įtemptą fantastinį siaubo kūrinį. Vaizdas bus matomas trečiojo asmens akimis izometrinėje projekcijoje. Be to, bus galima kontroliuoti kameros padėtį. Kompanija "Topware" taip pat pranešė, kad kai kurie žaidimo grafikos elementai bus "pasiskolinti" iš Japonų žaidimų (pvz., supaprastinti veikėjų statistiniai duomenys bei intuityvesnis žaidėjo valdymas).



Žadama, kad žaidime bus daugybė įvairiausių smulkmenų, kurios dar labiau padės pasinerti į ODIUM pasaulį. Kad žaidimas atrodytų labai įspūdingai, kūrėjai naudoja pačias naujausias technologijas: griaučių animacijos sistema, poligoniniai veikėjai, taip pat renderinti fonai. Turint omeny tai, kad anksčiau visi strateginiai žaidimai atrodė itin varganai (išimtis — INCUBATION), šis faktas labai džiugina. Kūrėjai nori, kad žaidėjo tiriama aplinka būtų kuo tikroviškesnė ir gyvesnė. Dvimačiai fonai animuoti: langai atsidaro, užuolaidos dega, vanduo teka ir net kur ne kur praskrenda vienas kitas paukštis. Beje, labai tikroviškai sumodeliuotos kai kurios oro sąlygos (pvz., vėjo gūsiai gatvėmis gena lapus, lietaus lašai krenta įvairiomis kryptimis, o ir tie patys lietūs ne vienodi — nuo liūčių su griaustiniais iki lengvo lašnojimo).

Kadangi žaidime bus nemažai veiksmo elementų, daug pastangų pareikalavo įspūdingi koviniai efektai. Pabaisos liepsnoja, skrisdami lėktuvai palieka pėdsaką, granatos sprogsta — ir visa tai vyksta trimatėje aplinkoje.

Atrodo, ODIUM bus gan keistas, tačiau įdomus X-FILES, INCUBATION ir FALLOUT mišinys. Gal tai ir neįprasta kombinacija. Jei ji pavyks, kaip planuoja žaidimo autoriai, vadinasi, sulauksime tikro hito. Belieka tikėtis, kad kompanijai "Topware" pasiseks Atsakymą turėtume sužinoti 1999-ųjų vasarą.



Žvilgsnis į priekį /RPG/

Štai ką kompanijos "Topware" atstovas Adrianas Chmielarzas pasakoja apie ODIUM.

Žaidimui esate sukūrę neįprastų gyvūnų paveikslų (kad ir keistosios lakstančios vonios). Iš kur sėmėtės įkvėpimo?

Lakstančios vonios — tai dar ne keisčiausi padarai. O ką pasakytumėt apie vienuoles auliniais batais ir liepsnojančiomis galvomis?.. Tiesą sakant, visa tai sugalvojo vienas žmogus, mūsų dailininkas Irekas. Mes paprasčiausiai maloniai paprašėme jo sukurti kelias į žmogų panašias pasišlykštėtinas pabaisas, tarkim, žmogaus, vabzdžio ir dulkių siurblio mišinį. Manau, jis puikiai susidorojo su užduotimi. Žinoma, vis dėlto ODIUM nebus pernelyg daug tokių juokingų dalykėlių kaip bėgiojančios vonios. Dauguma pabaisų — tarsi nužengusios iš baisiausių jūsų košmarų.

Gal galėtumėt trumpai papasakoti žaidimo siužetą, apibūdinti jo herojus.

Nenorėčiau visko atskleisti. Juk tai nebus vien siaubo žaidimas, bet ir istorija apie sąmokslą. Na, tiek to, žaidimo esmė štai kokia: žaidėjas vadovauja nedidelei NATO kareivių grupei, kurios užduotis — išsiaiškinti netikėtą hibridų (primenančių žmogų ir kokį gyvūną, dažniausiai vabzdį) atsiradimą nedideliame Odino miestelyje. Teritoriją apsupa karinės NATO pareigos, iš viso pasaulio priguža žurnalistų, o pirmoji pasiųsta į miestelį grupė dingsta be pėdsakų. Pagrindinis žaidimo veikėjas — 40-metis kareivis Cole Sulliwanas, desantininkų komandos narys, turintis nemažą mokslininko patirtį. Jo komandos užduotis — išsiaiškinti, iš kur atsirado hibridai ir kur dingo pirmosios grupės kariai. Be abejo, tai tik pradžia.

Dar viena ODIUM ypatybė: nors tai yra RPG ir strategijos žaidimo derinys, siužetas čia nepaprastai svarbus. Beje, kaip tik dėl to mus taip žavi japoniški RPG, — norėtume, kad ir ODIUM būtų ne mažiau įdomus. Tiesa, mūsiškis kūrinys rimtesnis, be to, ir pats pasakojimas vakarietiškas, bet šiaip jau turime pripažinti, kad esame skolingi japonams už daugelį idėjų.

Kokiam žanrui jūs pats priskirtumėt ODIUM — nuotykių, veiksmo ar RPG? Ir kaip, jūsų manymu, šis žanras kis per ateinančius penkerius metus?

Na, vienareikšmiškai atsakyti neįmanoma: ODIUM po lygiai yra visų šių trijų žanrų elementų. Nemanau, kad rinkoje dar rastumėt nors vieną tokį žaidimą. Jis šiek tiek panašus į FFVII, VANDAL HEARTS, FALLOUT ir X-COM. Taigi atsakyčiau taip: kuriasi naujas žanras, ir ateity, manau, išvysime ne vieną tokį hibridą.

Mes bandėme pasielgti taip, kaip DIABLO kūrėjai su veiksmo ir RPG žanrais, — t.y. iš kiekvieno paimti tai, kas geriausia. Iš nuotykių žanro pasiskolinome tyrinėjimus bei veikėjų ir siužeto sąveikos modelį — nuo žaidėjo veiksmų priklauso tolesni įvykiai. Taip pat pasinaudojome RPG herojų tobulinimo bei informacijos pateikimo sistema: ji labai aiški, žinios yra gyvybiškai svarbios ir lengvai gaunamos bet kuriuo žaidimo momentu. Teks nemažai pasukti galvas ir pasirenkant kovos strategiją — nuo to priklausys, laimėsite ar neteksite galvos.

Ar naudojotės sava žaidimo kūrimo technologija, ar licencijuota? Ko gero, turėjote nemažai programavimo problemų? Su kokiais sunkumais susidūrėte ir kaip juos įveikėte?

Visa technologija yra sukurta mūsų pačių. Nors ir nesame nusistatę prieš kitų sukurtus kodus. Paprasčiausiai mūsiškiam ODIUM netiko nė vienas iš jau esančių žaidimų variklių. O su visomis problemomis susitvarkėme gan lengvai. Žaidimo kodą kūrė keturi inžinieriai — tikri savo darbo meistrai. Beje, prieš keletą metų ir aš pats dirbau programuotoju, tačiau per šį laikotarpį technologijos taip ištobulėjo, kad dabar nė nesuprantu, apie ką tie vyrukai šneka. Na, o visi tie trimačiai dalykai man apskritai atrodo neįkandamas riešutėlis.

Ar planuojate pritaikyti ODIUM ir kitoms kompiuterių platformoms? Kaip manote, kokį poveikį kompiuteriniams žaidimams turės naujos kartos kompiuteriai?

Kol kas nieko panašaus neplanuojame, bet iš kur gali žinoti, kas bus ateity... PC vartotojų — labai daug, taigi ir ODIUM turės būti pakankamai populiarus.

Na, o kokių fantastiškų galimybių



ateity pateiks naujos kartos konsolės, mes, ko gero, dabar nė įsivaizduoti negalime. Kol PC nors ir užtikrintai, bet lėtai tobulėja, konsolės gali atverti visiškai naujus pasaulius. Jau dabar dauguma itin originalių žaidimų kuriama kaip tik joms. Pavyzdžiui, ar įsivaizduojate, kaip atrodytų PARAPPA THE RAPPA PC variantas? Niekas nebūtų jo pirkęs. Tikiuosi, "Metropolis" sukurs puikių konsolinių žaidimų. Mes irgi turime šiokių tokių sumanymų.

Turime jus pagirti: ODIUM grafika iš tikrųjų įspūdinga. Kaip ją kūrėte? Kaip pavyko sukurti tokią siaubo atmosferą?

Kuriant renderintą grafiką didžiausia problema yra ta, kad dažnai vaizdai atrodo tarsi plastikiniai. Mes turime savų būdų, kaip to išvengti. Bet tai dar ne viskas. Svarbiausia — sunkus ir ilgas darbas. Kai aš paklausiau mūsų dailininko: "Kaip, velniai griebtų, tau taip puikiai pavyko?", atsakymas buvo toks: "Esmė — ne talentas, o tiesiog velniškai sunkus darbas". Jie į vieną sceną prikiša gausybę detalių, o paskui ilgiausiai gludina vaizdą, kol viskas ima atrodyti tobulai. Ne veltui ODIUM grafika kuriama beveik ketverius metus...

Ar žaidimo atmosferą sustiprins atitinkami garso efektai?

O kaipgi! Juk regimieji dalykai ne visada tokie jau baisūs. Garsas kartais gali daug smarkiau išgąsdinti. Įsivaizduokite, kad įžengėte į namą ir žinote, kad čia jūsų tyko maniakas. Jeigu žinote, kur tiksliai jis slepiasi, tada nebus taip jau baisu. Kur kas klaikiau, kai nė nenutuokiate, už kurio kampo jis tyko. Todėl, savaime suprantama, garsas yra be galo svarbus. Užtat tiek daug dėmesio skyrėme ir muzikai, ir apskritai visiems aplinkos garsams — nuoširdžiai pasistengėme mirtinai išgąsinti žaidėją.



P 133, 32 MB RAM, 250 M HDD, x4 CD-ROM, Win'95/98/NT 4.0, Direct X 6.0

Šiais laikais, kai dauguma kompiuterinių žaidimų tampa vis žiauresni, ypač malonu pranešti, kad visiškon užmarštin dar nenugrimzdo ir šiek tiek ramesnės, kas sekundę krūpčioti neverčiančios serijos. Pavyzdžiui, ekonominiai žaidimai, kuriuose pasaulį reikia tvarkyti neliejant kraujo upių. Ir net kai tenka pakariauti, šios kautynės atrodo kur kas švelniau ir maloniau. Kaip tik tokia turėtų būti kompanijos "Blue Byte" SETTLERS serija: tai tipiški ekonominiai žaidimai, kur naujos teritorijos atimamos iš kitų genčių, tačiau be kraupių smurto scenų. Be to, ypač daug dėmesio reikia skirti kaip tik taikių gyventojų buičiai. Visa tai žaidėjui palieka tyrą ir giedrą įspūdį.

Ir štai neseniai pasirodė naujausia SETTLERS serijos dalis — SETTLERS3. Vos pradėjęs jį žaisti, galėjai tikėtis, kad tai bus velniškai šaunu. Tačiau... netrukus entuziazmas ima vėsti ir darosi netgi nuobodoka. Maža to, atsiskleidžia visi trūkumai, kurių, pasirodo, čia ne tiek ir mažai. Ką gi, panagrinėkime SETTLERS 3 atidžiau.

Žaidimą pradedate su būriu kolonizatorių (settlers) ir turėdami šiek tiek neapdirbtų žaliavų. Reikia vadovauti savo kolonijai, — visų pirma, nurodinėti, ką ir kur statyti. Iš viso galite pastatyti 36 pastatus, be to, jie vieni su kitu susiję pagal savo paskirtį. Malonu tai, kad kuo toliau, tuo sudėtingesnis darosi žaidimas.

SETTLERS 2 fanams galima pasakyti, jog naujojoje versijoje yra akivaizdžių pakitimų. Dingę informaciniai langai, kurie leido nuolatos matyti kiekvieno kolonizatoriaus veiksmus. Be to, nebereikės patiems tiesti kelių — jie bus nuo pat pradžių. Gaila, bet nebeliko medžiotojų, nes juos stebėti iš tiesų buvo įdomu.

Dabar norėtųsi pasidalyti keliomis mintimis apie tai, koks, mūsų manymu, turėtų būti tokio stiliaus žaidimas. O paskui pažiūrėsime, ar SETTLERS3 atitinka šiuos būtiniausius reikalavimus, ir ko gi jam trūksta. Visų pirma būtinas geras pagalbinis vadovėlis. Mat dauguma ekonominių žaidimų yra labai sudėtingi, turi begalę įvairiausių niuansų, kuriuos pačiam žaidėjui perprasti praktiškai neįmanoma. Be tokios pagalbinės priemonės galite jau iš pat pradžių priveltі klaidų ir vėliau niekaip nesuvoksite, kur gi šuo pakastas ir kodėl gi taip nesiseka. Nesupraskite mūsų klaidingai: jokiu būdu nesakome, kad reikia nurodinėti konkrečius būdus, kaip greičiau pasiekti pergalę. Mes turime omeny įvairias valdymo subtilybes, informaciją apie tai, kaip susiję vieni herojai su kitais, tarkim, konkrečiai kokios įtakos dvasininkai gali turėti kariams, ir pan.

Antra, turėtų būti aiškiai išdėstyta dabartinio veiksmo priešistorė. Žaidėjas privalo tai žinoti, kad suvoktų esamą padėtį. Tik tada jis galės teisingai nuspręsti, ką daryti toliau.

Trečia, ypač svarbus yra patogus valdymo meniu. Jis turėtų būti sukurtas nuošaliau, kad neužstotų pagrindinio veiksmo, tačiau taip, kad žaidėjas ekstremalioje situacijoje galėtų lengvai rasti reikiamas komandas.

Galop žaidimas privalo būti pakankamai įvairus. Kiekviename scenarijuje turi būti įdomių naujovių, jie neturi kartotis. Priešingu atveju baigus vieną scenarijų nebebus prasmės žaisti kitų.

Deja, SETTLER3 pagalbinis vadovėlis — tai pirma ir pati didžiausia blogybė. Tiesiog nesuprantama, apie ką, po velnių, "Blue Byte" darbuotojai galvojo, kurdami šį žaidimą. Iš viso vadovėlyje yra 37 puslapiai, tačiau pusėje jų terasite reklaminius paveikslėlius ir informaciją apie SETTLERS 3 kūrėjus. O ir kituose vertingų žinių beveik nėra. Kad užpildytų šią spragą, autoriai prikišo *html* failų, bet iš jų nebus jokios naudos, jeigu nesate prisijungę prie "Ineterneto". Tačiau tai — ne išeitis, juolab, kad ir *html* failuose informacijos mažoka, atskleisti vos keli žaidimo niuansai. Taigi jie taip pat ne kažin ką tepaaiškina. Dar "Blue Byte" siūlo žaidėjams pagalbą žaidimo metu kviesti









su *Alt-Tab* klavišais. Bet tai — gryniausias nesusipratimas: kas gi norės stabdyti žaidimą ir spaudinėti kažkokius klavišus, ypač kai dėl atminties trūkumo kompiuteris labai sunkiai atidaro iškart kelis failus. Na, ir galop "Blue Byte" įkišo tą prakeiktą niekam tikusį priedą *Prima Official Strategy Guide*! Dievaži, regis, jie mus laiko visiškais idiotais...

Dabar pakalbėkim apie paprastumą ir sudėtingumą. SETTLERS3 jų balansas aiškiai neišlaikytas. Tarkim, jūs norite pasigauti žuvį. Nedidelę. Galbūt upėtakį ar karšį. Neskubėkit! Kad galėtumėt tai padaryti, prieš tai turėsite pasistatyti 17 pastatų. Žinoma, reikės žvejo trobelės. Meškerę gamins kalvis, kuriam prireiks geležies iš geležies lydyklos. Lydyklai, savo ruožtu, būtinos žaliavos, t.y. geležies rūda ir akmens anglis, taigi jums reikės įvairių kasyklų. Visi šachtininkai nori valgyti. Geležies kasėjai mėgsta kiaulieną — prireiks skerdyklos, kuriai reikės kiaulių iš fermos, o šiai — vandens iš vandentieko sistemos bei grūdų iš grūdų ūkio. Angliakasiai mėgsta duoną, taigi reikia statyti kepyklą ir aprūpinti ją vandeniu iš vandentiekio sistemos bei miltais iš malūno. Malūnas gauna žaliavų iš grūdų ūkio. Tik tiek. Kai su visu tuo susitvarkysite, galėsite pagaliau pasigauti tą prakeiktą žuvį (jei dar nedings ūpas meškerioti!). Kitame tokio stiliaus žaidime žmogus paprasčiausiai išsipjautų lanksčią šaką ir prisirištų virvelę su kabliuku.

Dabar — apie valdymo meniu. Gaila, bet turime pripažinti, jog jis tiesiog bjaurus. Iš tiesų. Jūs negalit vadovauti atskiriems herojams, taigi nuolat aplinkui matysite stoviniuojančius be darbo darbininkus. Norėtųsi, kad po to, kai statybininkai baigs statyti pastatus, jie galėtų tapti kariais. Deja. Tas pat ir su kitų profesijų atstovais. Nieko neveikdami šlaistysis baigę tyrimus geologai, tuo tarpu jums labai trūks šnipų. Be to, pats valdymo meniu ne padeda, o tik trukdo žaisti. Kai įvyksta kas nors negero, būtina problemą spręsti nedelsiant. Bet čia niekas nieko apie jokias jus užgriuvusias bėdas nepraneš. Tarkim, dėl resursų ar maisto trūkumo kasyklos našumas sumažėjo 50%, bet jūs apie tai nė nenutuoksite. O ir patys valdymo meniu paveiksliukai yra labai maži, užtat sunkiai įskaitomi.

Niekur nepaaiškinta, iš kur gauti daugiau kareivių arba kalnakasių. Žaidime nėra jokios laiko kontrolės, nors tai — tikras nusikaltimas. Taip, įmanoma laiką pasukti į priekį viena minute, bet tai velniškai nervina — nuolatos baksnoti F12. Kodėl paprasčiausiai negalima žaidimo 2 ar 4 kartus pagreitinti? Kitų žaidimų kūrėjai seniai išmoko tai daryti. O "Blue Byte" nesugebėjo. Dar vienas trūkumas — neįmanoma žaidimo išsaugoti vidury lygio. Jei įpusėjus lygį jums teks nutraukti žaidimą, kitąkart šitą patį lygį teks ir vėl pradėti iš naujo.

SETTLERS 3 žaidime yra trys veikėjų grupės — romėnai, kinai ir egiptiečiai. Deja, jų tik išvaizda ne vienoda, o, tarkim, pastatai bei visa kita — visiškai tokie pat. Vienintelis skirtumas: kinai kasa sierą, egiptiečiai — brangakmenius, o romėnai — anglį. Galite rinktis bet kurią rasę, tačiau žaidimas dėl to netaps kitoks (skirsis tik keli nereikšmingi užkeikimai bei kelių pastatų kainos). Dar daugiau — visos misijos, žaidžiant su skirtingomis rasėmis, yra vienodos. Pasistatote koloniją. Kai kada tenka pakariauti. Nugalit priešą. Misijos pabaiga. Jokio įvairumo. Vienintelis skirtumas — tai resursų trūkumas ir priešininkų atkaklumas bei kaskart mažesnis atstumas iki jų misijos pradžioje. Kaip būtų smagu pažaisti nors vieną misiją, kur, tarkim, turėtumėte savo koloniją, bet nebūtų anglies. Arba geležies. Arba kariškių. Arba reikėtų palydėti ir apsaugoti kokį nors kaimietį.

Na, ko gero, jau ir šitiek įrodymų pakaktų, kad SETTLERS3 — ne itin patrauklus, ar ne? Bet čia dar ne viskas!

Nepaisant to, kad žaidimas vis dėlto militaristinis, karo dalykai čia labai atmestinai sukurti. Kovotojai viso labo trijų tipų: paprasti kareiviai, lankininkai ir ietininkai. Šnipų, kunigų ir hilerių taip pat yra, tačiau jų vaidmuo išvis menkas. Vėlesniuose žaidimo etapuose įmanoma pasigaminti katapultų, balistų, patrankų, bet jos labai neveiksmingos. Be to, mūšio metu neįmanoma valdyti kariškių, tad ir visos kovos nustoja įdomumo. Kam patiktų tiesiog sėdėti, bukai stebėti, kaip kažkas kažką skerdžia, ir žinoti, jog nuo tavęs čia niekas nepriklauso? Jei jūsų kariams pasiseks užimti priešo pastatą, vadinasi, jie laimės. Dar bėda ta, kad apskritai sunku įžvelgti, kas gi vyksta mūšio metu. Užtat





taip ir lieki nesupratęs, kodėl vienas tavo kareivis buvo sukapotas į gabalus, tuo tarpu kiti jam ne nesistengė padėti. Gal ką nors darėme netinkamai, bet juk niekur jokios informacijos apie kovas neradome. Dar vienas neprofesionalumo pavyzdys.

Žaidimas turi vienus iš pačių blogiausių animuotų kadrų, kuriuos kada nors teko regėti. Be to, visiškai nesuptantama, koks yra religijos vaidmuo šiame žaidime, juolab kad kunigai atlieka viso labo vieną ar du nereikšmingus strateginius veiksmus.

Matyt, norėdami sutaupyti pinigėlių "Blue Byte" atsisakė bet kokių grafinių variklìukų ir sukūrė pagalbinį vadovėlį, kuris žaidėjui visiškai nenaudingas ir atsiduoda arogancija bei abejingumu.

Tiesa, grafika kai kur visai nebloga. Medžiai linguoja vėjyje, žuvys šokčioja, žmonės dirba įprastus savo darbus. Tiesiog miela. Jie net kojas pakrato maloniai — vietoj kraujo, žarnų ir klyksmų tiesiog pamatai, kaip atsiskyrusi siela nuplasnoja kažkur dangų. Tačiau tuo gėrėtis įstengi nebent pirmąją valandą, daugiausiai dvi.

Žaidime yra *multiplayer* režimas, bet mums nepavyko jo išbandyti, nors tai padaryti stengėmės ištisą savaitę.

Ir pagaliau štai dar vienas nepaaiškinamas dalykas. "Blue Byte" pranešime spaudai sakoma, kad išplatinta jau 500 tūkst. šio žaidimo egzempliorių. Visiškai neįtikėtina. Nebent... Firma minėjo, kad žaidimas buvo išplatintas, tačiau nesakė kam. Ko gero, jie pardavė diskus visiems didmenininkams, kurių dėka žaidimai paprastai pasiekia parduotuves. Tačiau tai nereiškia, kad visus tuos 500 tūkst. įsigijo vartotojai. O ką tai reiškia? Pirma, kad "Blue Byte" Europoje ir Azijoje turi gerą marketingo tinklą. Antra, kad nėra didelės konkurencijos tarp žaidimų Slovėnijoje, Čekijoje ar Lenkijoje — 13 šalių, į kurių kalbą SETTLERS3 buvo išverstas.





Jei Jums jau teko žaisti SETTLERS 3 ir pamanėte sau: "Hm... visai šaunus žaidimas. Manau, reikia nusipirkti", apsigalvokite, nebent tai būtų vienintelis žaidimas, kurį radote parduotuvėje. Bet net ir tokiu atveju nepatariame jo pirkti — tik pinigus išmesite.

Žaidimo pranašumai:
- nebloga grafika;
- pakankamai sudėtingas veiksmas.

Trūkumai:
- itin blogas pagalbos vadovėlis;
- jokio skirtumo žaidžiant skirtingomis rasėmis;
- beveik nėra DI;
- prastas, trukdantis žaisti valdymo meniu;
- po valandos ar dviejų žaidims tampa nepakeliamai nuobodus.



Lucas Arts

P 166, 32 MB RAM, 3D greitintuvas, rekomenduojama: P 200, 32 MB RAM, 3D greitintuvas

1999 metų gegužės mėnesį turi pasirodyti pirmasis STAR WARS trilogijos epizodas. Jau dabar žinovai šiam žaidimui pranašauja didelę sėkmę. Tai nenuostabu, nes dar 1977 metais pirmoji filmo STAR WARS dalis pasaulyje sukėlė tikrą furorą. Neįtikėtino grožio specialieji efektai, nuostabus turinys bei amžinoji šviesos ir tamsos kovos tema pritraukė milijonus žiūrovų į kino teatrus. STAR WARS pelnė Amerikos Kino akademijos apdovanojimų ir visiems laikams įsitvirtino geriausių pasaulio filmų sąrašuose.

Džordžas Lukasas pasirodė esąs ne tik talentingas scenaristas bei režisierius, bet ir galvotas verslininkas. STAR WARS visatos tema jis sukūrė ištisą industrijos šaką. Iki šiol labai populiarūs lipdukai, knygos, marškinėliai, televizijos serialai, kompiuteriniai žaidimai garsiosios trilogijos temomis. Kompanija „Lucas Arts“ visada kūrė labai daug įvairiausių žaidimų personaliniam kompiuteriui. Tarp jų — garsieji X-WING, TIE-FIGHTER, DARK FORCES, REBEL ASSAULT, SHADOWS OF THE EMPIRE, JEDI KNIGHT. Čia apžvelgsime naujausią „Lucas Arts“ kūrinį ROQUE SQUADRON 3D. Kaip ir visų pagal STAR WARS kurtų žaidimų, ROQUE SQUADRON 3D turinys labai glaudžiai siejasi su originaliojoje trilogijoje vykstančiais įvykiais. Žaidimo nuotykiai prasideda tarp 4 ir 5 filmo epizodų („Naujoji viltis“ ir „Imperija suduoda atsakomąjį smūgi“).

Pagrindinis žaidimo herojus Liukas Skaivokeris yra „Valkatų eskadrono“ narys, kuris vykdo įvairias pasipriešinimo imperijai misijas. Eskadroną sudaro tik 12 pilotų, tačiau tarp jų yra puikus karys ir vadas Vedžas Antilesas — jiedviem su Liuku pavyko sunaikinti pirmąją Mirties žvaigždę... Tokia yra žaidimo ROQUE SQUADRON 3D užuomazga. Nors tai tik paprasta arkada, tačiau jos turinys labai įdomus. Žaidimas suskirstytas į 16 misijų, kurios sudaro 4 skyrius.

Prieš kiekvieną misiją vyksta trumpas brifingas, kurio metu paaiškinama, ką ir kaip kovos metu daryti. Kartais papildomi komentarai ir užduotys pateikiamos jau misijos metu — tai būdinga beveik visiems pagal STAR WARS kurtiems žaidimams. Iš esmės visų STAR WARS žaidimų misijų užduotys labai paprastos ir panašios — t.y. „užmušk





juos visus" arba „lydėk transportą". Tačiau yra ir keletas sudėtingesnių misijų su daugybe įvairių užduočių. At-



likę misiją gaunate aukštesnį laipsnį (iš viso jų yra 16) ir medalį. Beje, panorėję visada galėsite grįžti ir atlikti misiją iš naujo. Taip pakelsite savo reitingą. Misijos metu išsaugoti žaidimo negalima — tai būdinga visoms kompanijos „Lucas Arts" arkadoms.

Arkada — labai subtilus žanras. Jį kuriant visada būtina išlaikyti balansą — kad žaidimas nebūtų pernelyg sudėtingas arba paprastas. Reikia pataikyti tiksliai į dešimtuką. Žaisti turi būti malonu ir pakankamai paprasta.

Šiaip žaidimo procesas labai panašus į REBEL ASSAULT bei SHADOW OF THE EMPIRE. Jūs skraidote vienu iš 5 rūšių naikintuvų ir naikinate Imperijos pakalikų būrius, vėžlius ATAT bei kitas svetimų planetų technikos rūšis. Deja, jūsų arsenalas ganėtinai skurdus — yra tik dvi ginkluotės rūšys. Pirmoji — lazerinė patranka. Ji gali šaudyti standartiniu būdu ir pagreitintu režimu. Antroji — raketos arba bombos, priklausomai nuo laivo tipo. Jų mažai, todėl eikvoti tokius vertingus šaudmenis reikia labai atsargiai. Užtat jūsų kompiuteriniai pagalbininkai iš eskadrilės yra labai naudingi. Šie drąsūs vyrukai ne kartą gelbės jūsų kailį. Kai kuriose misijose galėsite rinktis laivą. Žinoma, universalusis "X-Wing" labai patogus, tačiau dažnai prireiks kitokio tipo raketų — t.y. galingų "Y-Wing" bombų, arba "Speeder" harpūnų. Tiesa, rinktis papildomus laivus galėsite ne nuo pirmosios misijos. O iš pradžių gausite kokį nors "V-Wing" erdvėlaivį su klasterinėmis raketomis ir... pirmyn į kovą!

Priešai ganėtinai protingi. Žinoma, ne tobuli, bet pakenčiami. Pačiame sunkiausiame lygyje *Tie-Fighteriai* gerokai patampo nervus. Jie sugeba dingti iš ugnies ir labai gudriai išsisukti nuo raketų. Patrankos ir kitokia karo technika neturi ir net negali turėti jokio dirbtinio intelekto.

ROQUE SQUADRON 3D grafinis varikliukas labai panašus į tą, kuris buvo naudotas kuriant žaidimą SHADOWS OF THE EMPIRE. Gal tik modeliukai tapo kiek tvarkingesni ir daugiau atsirado specialiųjų efektų. Šis varikliukas nėra novatoriškas, tačiau arkadai jis labai tinka. Be to, ir su kadrų dažniu kūrėjai puikiai susitvarkė. Svarbiausia, kad žaidimas nestringa. O jei norite pasigrožėti ypatingais sprogimais bei kitokiomis įmantrybėmis, žaiskite FORSAKEN arba INCOMING. Žodžiu, viskas labai miela, be jokių pretenzijų. Tik štai rūko gal kiek per daug, tad galop jis labai pabosta.

Kartą vienoje konferencijoje, per kurią buvo anonsuojama nauja STAR WARS trilogijos dalis, Džordžas Lukas, vos įėjęs į salę, pasakė: „Taip, mes žinome, kad kosmose negirdėti jokių garsų". Pusė žurnalistų klausimų iškart nebeteko prasmės.

Tačiau ROQUE SQUADRON 3D retai kada teks išsiveržti už atmosferos ribų, todėl ir garsas čia tapo labai aktualus. Ir, kaip reikėjo tikėtis, jis sukurtas tiesiog nuostabiai. Apie tai galima ir nekalbėti, nes „Lucas Arts" žaidimuose garsas niekad nebūna prastas. Priešo naikintuvų kaukimas jums už nugaros stingdo kraują. Sprogimai... na, tai tiesiog tikri sprogimai! Tik nepamirškite perskaityti žaidimo aprašymo ir įsijungti *3D Sound,* net jei nėra tinkamos garso kortos. Patikėkite, net jei neturite 4 garso kolonėlių, garsas skamės beveik kaip trimatis.

Kalbant apie muziką užtenka pasakyti, jog STAR WARS kompozitorius — Džonas Viljamsas. Jis pelnė kelis Oskaro apdovanojimus už filmų muzikinį apipavidalinimą. Kosminiai karo maršai žaidime idealiai tinka ir sukuria specifinę žvaigždžių karų atmosferą. Beje, nepatingėkite žaidimo aprašyme paskaityti apie muzikos kokybę.

Pabaigai...

Žaidimas išties geras. Žinoma, tai ne visuotinis hitas, tačiau arkadų ir STAR WARS gerbėjai liks patenkinti. Visada malonu paskraidyti Liuko naikintuvu ir prisiminti senus laikus, kai pirmąkart teko gėrėtis Džordžo Lukaso šedevrais.

Nuoširdžiai siūlome nusipirkti ROQUE SQUADRON 3D — šis žaidimas neleis jums liūdėti ilgais vakarais. Tad iki gegužės! :)



Railroad Tycoon II



P 133; 16MB RAM; SVGA video korta, rekomenduojama: P 200; 32MB RAM; SVGA 2MB

Praeitų metų pabaigoje strateginių žaidimų rinkoje pasirodė dar vieno, jau klasika tapusio, žaidimo tęsinys: nuspręsta pradžiuginti žaidėjus nauja ekonominio imitatoriaus RAILROAD TYCOON versija. Tiesa, ją leidžia kol kas mažai žinoma kompanija "Pop Top", autorines teises nusipirkusi iš giganto "MicroProse". Pirmąjį TYCOON sukūrė strateginių žaidimų genijus Sidas Meyeris. RAILROAD TYCOON — realiojo laiko ekonominis imitatorius, kur žaidėjas valdė traukinių bendrovę. Kaip ir visi Meyerio kūriniai, RAILROAD TYCOON buvo puikus žaidimas, kokių sukuriama ne tiek ir daug: žiauri konkurencinė kova neleido atsikvėpti, nervus tampė traukinių katastrofos ir gedimai, žaidėjui teko patirti ir pralaimėjimo kartėlį, ir saldų pergalės skonį.

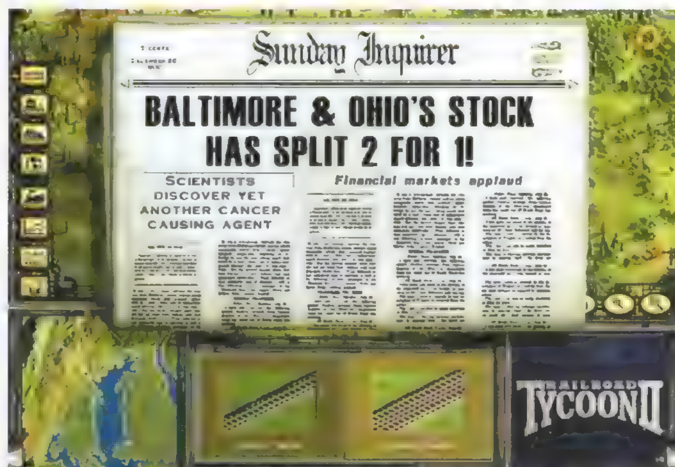
Malonu pasakyti, kad antroji RAILROAD TYCOON dalis nė kiek nenusileidžia pirmajai. Netgi atvirkščiai — RAILROAD TYCOON 2 autoriai iš peties padirbėjo ir labai originaliai patobulino šį ir šiaip puikų žaidimą. Pagirtina, kad jie nesistengė vien vaikytis buvusios šlovės ir nemanė lengvai susižerti pinigėlių iš RAILROAD TYCOON gerbėjų (deja, šiais laikais tai gan įprastas reiškinys). Filas Steinmejeris (vienas iš HEROES OF MIGHT AND MAGIC kūrėjų) sugebėjo naujajame žaidime palikti nepaliestą originalią seno žaidimo koncepciją bei įdiegti daug dėmesio vertų naujovių.

Pirmas ypač krentantis į akis dalykas — tai gerokai patobulinta grafika. Vaizdo kokybė ne prastesnė nei žaidimų MECHCOMMANDER bei CEASAR 3. Tiesa, RAILROAD TYCOON 2 objektai, skirtingai nei MECHCOMMANDER, yra nekintantys, bet juk skiriasi ir šių žaidimų vaizdo mastelis. Žaidėjas galės kaip panorėjęs sukinėti žemėlapį — tai itin patogu tiesiant geležinkelius ir statant stotis. Gausu puikiai animuotų vaizdų, pavyzdžiui, iš traukinių kaminų virstantys dūmai ar raibuliuojantis vanduo. Nuo medžių krenta labai tikroviškai atrodantys šešėliai. Žodžiu, visa aplinka kelia susižavėjimą.

Kaip ir pirmoje RAILROAD TYCOON serijoje, žaidėjo tikslas yra įkurti kompaniją ir pamėginti paversti ją ekonomine imperija. Scenarijuose keliami tikslai yra šiek tiek specifiškesni, — pavyzdžiui, gauti tam tikrą pelną ar pervežti kokį nors krovinį. Žaidžiant *campaign* būdu, kiekvienas tolimesnis scenarijus yra vis sudėtingesnis ir sunkiau įveikiamas.

Žinoma, žaidime yra ir klasikinių — JAV ar Anglijos, — ir ypatingų žemėlapių, — pavyzdžiui, *Mediterranean* (Viduržemio jūros), kur žaisti yra ganėtinai sudėtinga dėl labai nelygaus ir raižyto reljefo. RAILROAD TYCOON 2 turėtų ne tik pritraukti senus šio žaidimo gerbėjus, bet ir sudominti daugybę naujų.

RAILROAD TYCOON 2 sukurtas galingas ekonominis varikliukas. Jis yra kur kas lankstesnis už ankstesnįjį. Žaidėjas gali dalyvauti akcijų biržos veikloje, prekiauti įvairių kompanijų akcijomis. Labai padidėjo pervežamų prekių asortimentas ir kiekis. Vienas iš įdomiausių ekonomikos aspektų — ekonominio modelio evoliucija bėgant laikui. Viskas — gamtos ištekliai, prekės ir net gamyklos — kinta: tarkim, toje vietoje, kur 1830-aisias veikė anglies kasyklos, XX amžiaus pabaigoje





gali būti tik nuošliaužos. Ekonominis modelis yra padalytas į finansinį ir pramoninį. Jeigu veikla akcijų biržoje žaidėjo nedomina, galima rinktis supaprastintą žaidimo versiją, kur tereikės vežti prekes ar keleivius. Žaidime taip pat numatyta "smėlio dėžės" versija — galima pasistatyti tikrą virtualųjį geležinkelį ir kaip vaikystėje paprasčiausiai pažaisti traukinėliais.

Naudingų iškasenų (ir kitų gamtos išteklių) randama skirtingose šalyse. Vienas iš tikslų — gabenti jas arba kitas žaliavas į perdirbimo vietas, pavyzdžiui, grudūs — į kepyklą. Kai kurioms gamykloms reikia keleto rūšių žaliavų, — tarkim, plieno gamyklai būtina anglis ir geležis. Taigi daugeliu atveju žaidėjui teks kurti tiekimo grandines. Sakykim, išlietą plieną reikės transportuoti į automobilių gamyklą, kuriai dar reikia padangų, gaminamų iš gumos, ir t.t.

Scenarijuose, kur veikia keletas valstybių, žaidėjas turės šiek tiek išmanyti ir diplomatijos pagrindus. Pavyzdžiui, jei žaisdami Viduržemio jūros scenarijų, 1850 metais Prancūzijoje įkursite savo kompaniją, tai Vokietija jūsų atžvilgiu bus nusiteikusi priešiškai, o štai Italijai tai labai patiks. Tai turės įtakos, kai teks tiesti geležinkelius per šių valstybių teritorijas (Vokietija užsiplės kur kas didesnes kainas nei Italija).

Žaidimo pradžioje žaidėjas išsirenka savo kompanijos pavadinimą ir firminį ženklą (pateikti tikrai labai dailūs piešinėliai). Iš pat pradžių būtų geriausia įkurti trumpą keleivinę geležinkelio liniją — jai nereikės didelių investicijų ir ji greičiausiai atneš pelno. Nors RAILROAD TYCOON 2 vadinamas RTS *(real-time strategy)* žaidimu, teisingiau jį būtų pavadinti "nenutrūkstamo laiko" žaidimu, nes per kelias minutes žaidėjo akyse prabėga ištisi šio virtualaus pasaulio metai. Be abejo, pagrindinis dalykas — tiesti ir valdyti geležinkelį. Nevertėtų tikėtis labai greitos sėkmės, nes reikės derinti daugelį sunkiai suderinamų dalykų. Iš pradžių dauguma žaidėjo kompanijos akcijų priklausys kažkokiems pašaliniams asmenims, kurie kaip įmanydami stengsis pakelti jų kainas. O žaidėjo pagrindinis tikslas — kuo greičiau ir labiau praturtėti. Užtat reikės ne juokais pasukti galvą manipuliuojant biržoje įvairių geležinkelių kompanijų akcijomis (tiek savomis, tiek konkurentų) ir beieškant pelningų maršrutų. O praturtėjus bus galima perstatyti stotis, įrengti naujas laukimo sales, papildomo pelno nešančius restoranus bei viešbučius. Taip pat bus galima pirkti pelningas gamyklas. Taigi laikui bėgant žaidėjas gali tikėtis surinkti tokią apvalią pinigų sumą, kad galop taptų visišku savo gyvenimo šeimininku — t.y. susipirktų visas savo kompanijos akcijas. Žaidime gausu visokių ekonomikos pasaulio veiksmų: reikalui esant galima skelbti bankrotą, jungtis su kitomis kompanijomis ar net išleisti kompanijos obligacijų. Žodžiu, reikalų biržoje netruks. Be to, teks spręsti ir gausybę praktinių užduočių. Tarkim, išstudijuoti įvairių garvežių pranašumus bei trūkumus ir pasirinkti tinkamiausią konkrečiai užduočiai vykdyti. Beje, rinktis yra iš ko: čia pateikti visi garvežiai, kurie iš tikrųjų kada nors riedėjo arba dabar rieda įvairių šalių geležinkeliais. Kai kuriuose scenarijuose galima rasti ir futuristinių traukinių. Nelabai reikšmingoms linijoms pakaks mažesnių, pigesnių ir lėtesnių garvežių, o pelningoms keleivinėms linijoms reikės įsigyti greitų ir brangių.



Laikui bėgant teks galvoti, kaip patobulinti jau funkcionuojančias transporto linijas. Vežant keleivius labai patartina pasistatyti savų viešbučių bei restoranų, o prekes — sandėlių. Telegrafo atsiradimas suteiks galimybę įvesti telefonus. Taip pat prireikus galima keisti vagonų skaičių, jų tipus, traukinių maršrutus. Galima samdyti vadybininkus — šie specialistai irgi padės didinti pelną (beje, vienu metu galima turėti tik vieną dirbantį vadybininką). Reikės planuoti, kur kokio dydžio stotis statyti, — tarkim, prie poros fermų užteks ir visai mažytės, o Paryžiuje tai turės būti ištisas kompleksas. Jei koks mažas miestelis labai išauga, reikia padidinti ir ten esančią stotį. Nuostabi kai kurių stočių architektūra. Jeigu traukinių eismas kuriame nors ruože padažnėja, geležinkelio liniją galima padvigubinti.

Bet vieno dalyko RAILROAD TYCOON 2 tikrai pasigedome — tai traukinių eismo reguliavimo. Čia nėra jokių semaforų ar kokių nors kitų įrenginių, kita vertus neteko matyti ir traukinių katastrofų (o kartais tai labai paįvairina žaidimą) — tiesiog patys traukiniai visada tiksliai prasilenkia.

RAILROAD TYCOON 2 galima žaisti ir *multiplayer* režimu naudojantis modemu, tiesioginiu jungimu, IPX ar TCP/IP. Ir nors žaidimas vyksta realiuoju laiku, viskas juda labai greitai ir visiškai nestringa. Nors traukinių negalima apginkluoti įvairiais pabūklais ir sumalti priešininkų bazių į miltus, bet kovos azarto žaidžiant RAILROAD TYCOON 2 tikrai netrūksta. Įsigijęs pelningą plieno liejyklą priešininko teritorijoje žaidėjas patirs ne mažesnį malonumą, nei sunaikinęs kokį priešo pastatą žaidime WARCRAFT.

Jei nusibosta žaisti standartines lenteles, galima pasinaudoti lentelių redaktoriumi. Jis ganėtinai lankstus ir paprastas. Jame tai pat įdiegta nauja įdomi funkcija: lentelių redaktorius gali nukopijuoti nespalvotus *bitmap* failus *(gray scale bitmap)*. Su skaitmeninių žemėlapių redaktoriumi bet kurią pasaulio dalį galima perkopijuoti į savo virtualųjį pasaulį. Redaktorius sugeneruos jų trimatį vaizdą žaidime. Panorėjęs žaidėjas galės pats kurti naujus žemėlapius.

Žinoma, žaidime yra ir šiokių tokių trūkumų. Pavyzdžiui, mažoka pagalbos *(help)* failų. Yra ir didesnių bėdų. O klaidų taisymų bei patobulinimų ieškokite adresu *www.poptop.com.* Taip pat čia yra tiekimo grandinių žemėlapis, kuriame aiškiai nurodyta, ko reikia norint ką nors pagaminti.



HALF-LIFE

Valve Software / Sierra

P133, 24 MB RAM rekomenduojama: P233, 64 MB RAM; 3Dfx; Win'95/98

Manau, žaidimo HALF-LIFE pristatinėti nereikia. Ko gero, vienas save gerbiantis žaidėjas ne kartą yra girdėjęs jo pavadinimą. Dar nespėjęs pasirodyti parduotuvių lentynose, šis jaunos, bet ambicingos kompanijos „Valve Software" kūdikis susišlavė beveik visus įmanomus apdovanojimus: jis įvertintas ir kaip originaliausias, ir kaip perspektyviausias, ir kaip laukiamiausias, žodžiu, „pats pats pats" žaidimas. Jau iš anksto buvo aišku, kad HL lemta tapti super-duper-hitu. Kur gi tokio populiarumo paslaptis? Tai ir pamėginsime išsiaiškinti...

HL iš visos pilkos masės ypač ryškiai išskiria neįtikėtinai dramatiška nuotaika, kurią pajunti nuo pat pirmojo įžanginio filmuko (jis mums pasirodė bene originaliausias iš visų lig šiol matytų) kadro. Tai lyg aštraus siužeto filmas, kurį žiūri užgniaužęs kvapą, nė sekundę negalėdamas atitraukti akių.

Siužetas. Viskas prasidėjo požeminėje bazėje, kurioje anksčiau buvo laikomos atominės galvutės. Dabar bazė paversta mokslinių tyrimų centru *(Black Mesa Research Facility)*. Naujasis tyrimų objektas — erdvinis portalas. Jūsų herojus — Gordonas Frymenas, fizikas, atsakingas už minėtą projektą. Žaidimo pradžia nežada nieko bloga: Gordonas atvyksta į kompleksą, dirba savo darbą, persimeta žodeliu kitu su kolegomis ir galiausiai (prisiminęs, kur šiuo metu turėtų būti) nupėdina tyrimų laboratorijos link. Manau, nujaučiate, kad eksperimentas su portalu nepavyksta. Tiesą sakant, „nepavyksta" — pernelyg švelnus žodelis. Iš tiesų jis baigiasi tikrų tikriausia katastrofa. Dėl krištolo — svarbiausio bandyme naudoto elemento — bazėje, kur tuo metu yra mūsų herojus, atsiveria portalas. Pasigirsta galingas „Boom!" — ir portalas įtraukia Gordoną vidun. Neįmanoma aprašyti, kaip fantastiškai visa tai atrodo. Netikėtai atsiduriate vienoje už kitą keistesnėse erdvėse. Čia slampinėja neregėti žali padarai, kurie jūsų akyse staiga virsta nerimą keliančiais ropliais mutantais. Galop ponas Frymenas vėl sugrąžinamas į savo laboratoriją, deja, džiūgauti dėl to netenka: bazės aliarmo sirenos gaudžia lyg pamišusios. Pasirodo, Gordono kelionės po kitas erdves metu sutikti žalieji padarai nutarė pratęsti „draugystę" su žmonija — t.y. padaryti žemiečiams atsakomąjį vizitą. Tik mes jų erdvėje užsibuvome vos kelias sekundes, tuo tarpu ateiviams pas mus taip patiko, jog jie nutarė pasisvečiuoti ilgėliau. Tai dar būtų pusė bėdos. Tačiau vyriausybė, gavusi pavojaus signalą, pasiunčia į Black Mesa elitinių karių būrius, kuriems įsakyta šaudyti į viską, kas juda, — nesvarbu, tai ateiviai ar neatsargūs mokslininkai. Tad dabar jūsų tikslas — ne sunaikinti kuo daugiau monstrų (kaip, ko gero, tikėjotės), o tiesiog pasistengti išnešti sveiką kailį.

Taigi štai kokia susiklosto padėtis: konflikte dalyvauja penki dalyviai — grėsmingieji komandos daliniai ir snaiperės (be galo taiklios bei klastingos samdinės), nežemiškos kilmės būtybės, neutralūs mokslininkai, komplekso apsaugos vyrukai bei mūsų drąsusis Gordonas.

Su vyriausybės siųsta komanda viskas aišku — tai kieti vyrukai, kurie pirma šauna, o tik tada klausia. Lyginant su jais, didžioji dalis monstrų greičiau panašūs į beginklius kūdikėlius.

Mokslininkai ir laborantai — tai daugiausia NPC (kompiuterio valdomi personažai), nekeliantys žaidėjui jokios



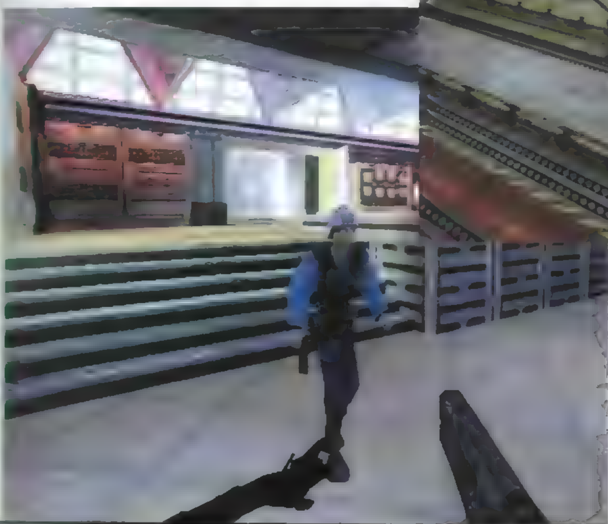


grėsmės. Visi jie — apgailėtini bailiai, kurie puola į paniką, vos išgirdę menkiausią garselį. Kita vertus, jie gali būti ir naudingi. Visų pirma, jie gali suteikti žinių, pavyzdžiui, pasakyti spynų kodus. Išgavę visą informaciją, šiuos kiaušingalvius galite panaudoti kaip masalą monstrams.

Buvę komplekso apsaugo vyrukai, puikiai suprasdami, kad jų padėtis tokia pat beviltiška kaip ir jūsų, bus laimingi, galėdami jums kuo nors padėti.

Ir pagaliau paskutinis vaidinimo dalyvis — pats Gordonas Frymenas (t.y. jūs), — vienintelis iš mokslininkų, kuris nepanoro susitaikyti su likimu ar drebėti pasislėpęs kokiame nors šiukšlių konteineryje (kaip kai kurie buvę jo bendradarbiai), ir stojo į nelygią kovą su įsibrovėliais.

Pagrindinis HL koziris, kūrėjų manymu, — tai priešininkų DI (dirbtinis intelektas). Deja, toli gražu ne visi žaidėjai yra tos pat nuomonės. Na, bet į juos nereikėtų kreipti pernelyg daug dėmesio, — matyt, šių pastabų autoriai mėgino žaisti tik lengviausiąjį HALF-LIFE lygį. Tad jei norite, kad monstrai iš tiesų keltų siaubą, rinkitės sudėtingiausią lygį, — patikėkite, nuobodžiauti neteks.



Dvikojų ateivių bei samdinių elgesys sunkiai nuspėjamas: jie nuolat manevruoja, tad niekada nežinai, iš kurios pusės gausi kulkų partiją; griebiasi įvairių triukų (dažnai gan sėkmingų), kad išrūkytų jus iš slėptuvių; veikia ne po vieną, o bent jau poromis, bei įvairiais kitais būdais sunkina ir šiaip nelengvą mokslininko gyvenimą... Keturkojai gyviai primena tradicinius, nepasižyminčius ypatingais protiniais sugebėjimais, monstrus, regėtus kituose pirmojo asmens šaudyklėse. Užtat jų yra daug.

HL ypatingas dar ir tuo, jog visi priešai turi savitas kovos strategijas, be to, priklausomai nuo susiklosčiusių aplinklybių, gali keisti taktiką. Užtat iš naujo žaisdami tą pat žaidimą galite sulaukti visiškai kitokių jų poelgių, nei tikėjotės.

Grafika taip pat nenuvilia. HL buvo kuriamas su gerokai patobulintu QUAKE varikliuku. Dabar žaidime yra 16 bitų spalvų gama, todėl net be 3D greitintuvo HL atrodo stulbinamai, o paspartinta versija apskritai puiki. Be to, visi personažai modeliuoti naudojantis "skeletų sistema", todėl jie itin tikroviškai juda. Yra dar keletas technologijos naujovių, bet nebekvaršinsim jums galvų. Svarbiausia, kad žaidimas atrodo tiesiog fantastiškai.

HL žavi ir nuostabūs garso efektai. Tačiau jei norite išties nepakartojamų įspūdžių, jums prireiks geros garso kortos (pvz., *SoundBlaster Live!* arba *Montego A3D*) bei nors dviejų galingų kolonėlių. Va tuomet suprasite, kas tai yra tikras HALF-LIFE.

Ginklų rinkinys žaidime gan standartinis (pistoletas, automatas, šautuvas, granatsvaidis, raketsvaidis, galybė įvairių granatų, minų — be jų neapsieina nė vienas 3D veiksmo



žaidimas). Tačiau yra ir keletas ypatingų mirtinų žaisliukų: laužtuvas, keli eksperimentiniai ginklai — lazeris bei neaiškios kilmės ginklas, spjaudantis tam tikrus energijos pliūpsnius ir panašus į dulkių siurblį. Bet labiausiai mane pakerėjo arbaletas su optiniu taikikliu — su juo galėsite tylutėliai, niekieno nepastebėtas nudėti net už mylios esantį priešą. Ginklas pakankamai galingas, kad vienintelis šūvis būtų mirtinas. Minėtų ginklų teks ieškoti įvairiose dėžėse arba susirinkti nuo lavonų.

Šiuo metu kompiuterinių žaidimų rinkoje itin konkuruoja dviejų žanrų žaidimai — RTS (realaus laiko strategijos) bei 3D veiksmo. Tad išleisti tokį, kuris pelnytų tikrą populiarumą, yra nelengvas darbas, įkandamas toli gražu ne kiekvienai kompanijai. Kol kas šioje srityje, regis, pajėgiausia buvo "Id Software". Bet... štai jums staigmena: "Valve" įrodė, kad net ir pirmas blynas gali būti neprisvilęs. HALF -LIFE visais atžvilgiais nepriekaištingas: geras siužetas (nors paprastai veiksmo žaidimuose jam neskiriama tiek daug dėmesio), nuostabi grafika, puikus garsas, aukštas DI, įdomūs, nenuspėjami personažai,... Žodžiu, jei ieškote šaudyklės, nieko nuostabesnio už HALF-LIFE nerasite!

Pranašumai:

siužetas, atmosfera, dirbtinis intelektas, garsas, grafika.

Trūkumai:

kai kurie lygiai yra ganėtinai painoki, todėl juose lengva pasiklysti.



blood II THE CHOSEN

P 166, 32 MB RAM, Win'95/98, rekomenduojama: P II 233, 64 MB RAM, Win'95/98, *DirectX* 6.0 +3D greitintuvas.

Dar 1997 m. kompanija "Monolith" išleido žaidimą BLOOD. Tuo metu 3D šaudyklių rinkoje karaliavo QUAKE ir DUKE NUKEM 3D. Užtat daugelis manė, kad naujasis "Monolith" kūrinys tarp tokių "senų vilkų" taip ir liks nepastebėtas, tačiau šios pesimistinės prognozės nepasitvirtino. Galop BLOOD irgi tapo kultiniu žaidimu kaip DUKE NUKEM 3D bei QUAKE, be to, pripažinta, jog tai — kone geriausia 3D šaudyklė su BUILD varikliuku. O "Monolith" nesnaudė — išleidusi pirmąjį BLOOD, ji iš karto paskelbė apie būsimąjį tęsinį BLOOD 2. Taigi jis buvo kuriamas išties ilgai, užtat dabar galime įvertinti naujojo žaidimo autorių darbą.

Pirmoje žaidimo dalyje jūs buvote Kalebu, garbinęs senovinę pagonišką dievybę, tačiau po to, kai jūsų Viešpats jus išdavė, nusprendėte jam atkeršyti ir sėkmingai įvykdėte savo ketinimą. Ilgai klajodami po pasaulį įgijote magiškos galios atgaivinti savo buvusius draugus, vadinamus išrinktaisiais (*The Chosen*). Prabėgo daugybės metų, ir dabar turite sunaikinti Kabalą.

BLOOD 2 kompanija "Monolith" kūrė beveik metus. Šiame žaidime įdiegtos visos įmanomos grafikos naujovės. Čia galėsite gėrėtis įvairiais šviesos efektais, nepakartojamais atspindžiais, perregimu stiklu, skaidriu vandeniu ir daugybe kitų naujų grožybių. Visur naudojama 16 bitų spalvų gama. Tačiau, kad ir kaip būtų gaila, visu tuo galėsite mėgautis tik su galingu PC bei geru vaizdo greitintuvu. BLOOD2 geriausia žaisti bent jau su *200MMX* ir *Voodoo2* arba su *Riva TNT*. Tada pajusite tikrąjį malonumą. Su *Voodoo1* žaidimas strigs, vaizdas nebus tolygus, o išvis be greitintuvo nepatariame net mėginti pradėti žaisti BLOOD2.

BLOOD2, skirtingai nei QUAKE2, nebus vienas iš tų žaidimų, kuriuos maloniausia žaisti per tinklą. Na, bet, mūsų nuomone, jo vienam asmeniui skirtas variantas itin patrauklus. Tik pradėję žaisti BLOOD2, iškart pajusite kraupią jo nuotaiką — šis žaidimas dar niūresnis už savo pirmtaką BLOOD. Vien pamačius firmos "GTA Interactive" reklamą, plaukai piestu stojasi.

Visų pirma turėsite pasirinkti herojų, su kuriuo keliausite po lygius. Galite rinktis Kalebą arba jo draugus — "išrinktuosius" Gabriellą, Ishmaelį ar Ophelią. Kiekvienas personažas turi unikalių teigiamų ir neigiamų savybių. Visą žaidimą sudaro keturios milžiniškos dalys, kiekvienoje iš jų yra po aštuonis lygius. Kiekvienos dalies pabaigoje jūsų laukia susirėmimas su galinguoju Bosu. Ginklų yra pačių įvairiausių — pradedant itin šiuolaikiškais ar net futuristiniais ir baigiant magiškais daiktais.

Išvados

Mūsų nuomone, tai geras žaidimas. BLOOD2 žaisti per LAN arba "Internetą" taip pat linksma, tačiau šis variantas neprilygsta QUAKE2, na, o vienam žaidėjui skirtas režimas tiesiog nuostabus. Pameginkite patys!

DEMON





DIABLO 2

Vienas iš pastarųjų metų populiariausių žaidimų — DIABLO, sukurtas kompanijos „Blizzard", — sukėlė tikrą furorą žaidimų pasaulyje. Nors daugelis RPG gerbėjų teigia, kad DIABLO nėra grynas RPG žanro atstovas, šimtai tūkstančių žaidėjų leidžia dienas ir naktis, aršiai kaudamiesi su pragaro išperų armijomis.

O neseniai „Blizzard" ir vėl apstulbino žaidėjų visuomenę — išleido taip karštai mėgstamo DIABLO tęsinį DIABLO 2. Jis buvo kuriamas su visiškai nauju varikliuku. Tas pats pavadinimas, tačiau žaidimas, regis, bus kur kas įdomesnis, nes naujovių jame išties nestigs.

Vienas iš svarbiausių pokyčių, kurį iškart įvertinsite, — tai labai išplėstas regimasis laukas. Šitai padaryti tapo įmanoma sumažinus ekrano interfeiso dalį, t.y. DIABLO buvusį informacijos skydelį. Dar viena naujovė — dinamiškas, įvairiaspalvis apšvietimas, leidžiantis kurti pritrenkiančius šviesos efektus, ir nauja šešėlių sistema, sušvelninanti objektų kontūrus. Be technikos naujovių, „Blizzard" sugalvojo ir daugybę dizaino gudrybių, teikiančių DIABLO 2 vaizdams daugiau perspektyvos bei didesnės apimties. Nebėra plokščių kaimo peizažų su statiškais vandens telkiniais — juos pakeitė kur kas gyvesnis kraštovaizdis. Naujajame žaidime labiau detalizuotas ir pats kautynių laukas, ir apskritai visa aplinka. Kaimuose sutinkama daugiau NPC (kompiuterio valdomų veikėjų), labiau animuoti antrojo plano vaizdai. Žaidėjas gali kur kas gyviau, artimiau bendrauti su NPC, dėl to atsirado daugiau ir paties siužeto vingių, įvairesnių kelių. DIABLO 2 sutiksite senų pažįstamų iš pirmosios žaidimo dalies, tarp jų — ir kaimo gydytoją Dekardą Keiną, galbūt ir apsukrųjį berniūkštį Virtą, prekiaujantį būtiniausiais daiktais, be to, plėšiantį už juos žvėriškas kainas.

Koks gi pats siužetas? Originaliojoje versijoje žaidėjas — tai didvyris, savo gyvenimą paaukojęs kovai su Šėtonu ir jo valdomu Blogiu. Ištrūkęs Šėtonas planuoja pavergti visą pasaulį. Pabėgęs iš Tristamo, jis užvaldo vis didesnę teritoriją. Šėtonui padeda ištikimieji jo tarnai Baalas ir Mefisto.

Labiausiai DIABLO 2 nuo savo pirmtako skiriasi apimtimi. Žaidimas tapo daugiau nei 4 kartus ilgesnis. Autorių teigimu, jį sudaro 4 dalys — kiekviena iš jų pareikalaus tiek pat žaidėjo laiko, kiek visas pirmasis DIABLO žaidimas.

Pirmosios dalies veiksmas vyksta kalnuotoje vietovėje, kur demonas Andarielis pavergė aplinkinių žemių gyventojus ir klaikiai juos kankindamas stengiasi padaryti įspūdį savo šeimininkui Šėtonui. Pačiame šio lygio žemėlapio viduryje stūkso Visamatančios Akies vienuolynas, kuriame originaliojoje žaidimo versijoje buvo mokomos apgavikės ir sukčiautojos. Kai tik žaidėjas įveiks vyriausiąjį vienuolyno demoną, galės keliauti į kitą lygį.

DIABLO 2 nebebus trijų pirmosios dalies personažų — Kario, Sukčiaus ir Mago, nes, autorių manymu, jie neįstengtų pasipriešinti tokiam galingam Blogiui. Užtat atsiras net penki nauji veikėjai — trys vyrai ir dvi moterys. Deja, „Blizzard" atsisako konkrečiau juos apibūdinti. Kompanija paskelbė tik dviejų iš jų vardus — Amazonė ir Nekromanseris, — o apie kitus patys sužinosite, kai imsite žaisti. Beje, dar vienas naujas herojus gali būti Paladinas — karys, išmanantis magiją, kuris ir neprastai kaunasi, ir gali pats gydytis. Taip pat turėtume išvysti į Paladiną panašią moteriškosios giminės atstovę (kita vertus, tai gali būti toji pati Amazonė).

Dar galima manyti, jog DIABLO 2 atsiras kokia nors burtininkė ir barbaras... Na, tiesą sakant, gal ir nevertėtų taip spėlioti, nes vėliau gali pasirodyti, jog buvome visiškai neteisūs....

Amazonė — tai žiauri, nuo nieko nepriklausoma kovotoja, puikiai valdanti lanką bei ietį. Nusviedusi ietį, vėliau ji galės vėl ją pasiimti, be to, svaidyti su labai didele jėga — tada ietis smarkiau žeis, bet užtat gali ir greičiau sulūžti. Specifiniai Amazonės sugebėjimai bus tokie:

fintas: tai leis herojei vikriai išsisukinėti nuo priešo smūgių;

apgaulė: šis triukas efektyvus tik jei atliekamas kartu sviedžiant ietį; kovinės narsos demonstravimas sustabdo priešininką;

metimas: tai sugebėjimas su labai didele jėga sviesti ietį, nors tada ji gali ir sulūžti;

taiklus šūvis: Amazonė labai gerai šaudo iš lan-





ko — taip taikliai, kad lengvai pataiko į gyvybiškai svarbius priešo organus.

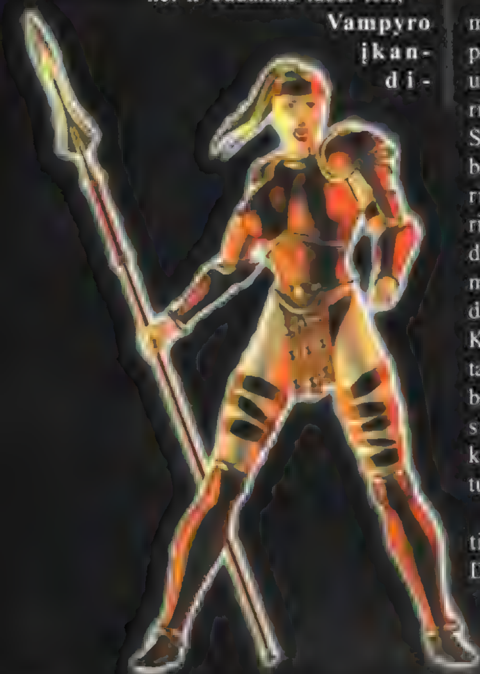
Nekromansteris — tipiškas galingas magas, kovojantis gerųjų jėgų pusėje, tačiau tam naudojantis juodąją magiją. Jis labai gerai papildo kitus DIABLO 2 personažus. Unikalūs Nekromansterio sugebėjimai tokie:

pririšimas: šis gabumas panašus į valdymą protu; dėl šio sugebėjimo Nekromansteris gali priversti priešus atlikti bet kokius veiksmus — net ir atakuoti saviškius;

mirusiųjų prikėlimas: paveikti magijos priešo lavonai prisikelia kaip skeletai, ir Nekromansteris juos priverčia pulti gyvuosius;

pakviesti Pažįstamąjį: šis labai originalus užkeikimas iškviečia nedidelį padarą, telepatiškai susijusį su Nekromansteriu; Nekromansteris tada girdi ir mato viską, ką girdi ir mato Pažįstamasis, net ir būdamas labai toli;

Vampyro įkandimas: šis mirtinas užkeikimas leidžia Nekromansteriui tarsi prisiliesti prie priešo kūno ir išsiurbti gyvybines jėgas; tuo metu, kai priešas akyse miršta, Nekromansterį užplūsta jo jėga;



Paladinas — tai tiesiog neįveikiamas karys ir galingas magas, kuris kraujų užlietame mūšio lauke jaučiasi kaip namie. Jis magiškuosius užkeikimus valdo taip pat puikiai kaip ir duriamuosius bei kertamuosius ginklus. Jo specifiniai kovos būdai:

Viešpaties ranka: užlieja Paladiną dieviška energija, teikiančia ypatingo vikrumo, greitumo ir jėgos. Tačiau šia magija galima naudotis saikingai, nes ji kenkia Paladino sveikatai;

šventoji aura: magija, leidžianti Paladinui sužeisti ir susilpninti gyvus priešininkus;

smūgis skydu: kai Paladiną apleidžia sėkmė ir jis atsiduria priešo apsupty, jis gali apsiginti savo skydu; smūgis nusviedžia priešininką tam tikru atstumu, o paladinas gali tuo pasinaudoti ir prasmukti iš apsupties;

tikrieji ašmenys: Paladinas gali kreiptis į savo Viešpatį ir patį paprasčiausią kardą paversti tikru stebuklingu durklu, turinčiu milžiniškos galios.

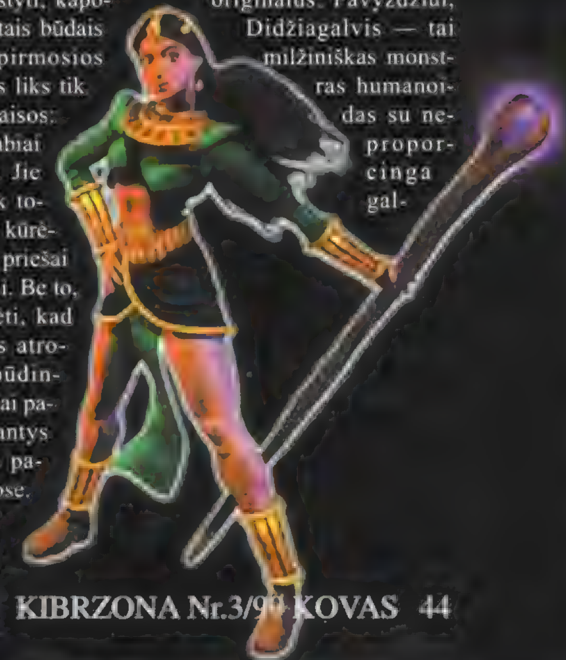
Labai padidinus žaidimo pasaulį, suprantama, padaugėjo ir įvairių ginklų, užkeikimų bei daiktų, kuriais gali naudotis žaidėjas. Skirtingose žaidimo vietose bus galima rasti daiktų, kurie turi sudaryti tam tikrą rinkinį. Kas tai yra? Pavyzdžiui, viename lygyje randome Šventojo Keršytojo Kardą, o kitame — Šventojo Keršytojo Skydą. Kai daiktai atsirado kartu, jų galia labai išaugo. Kuo daugiau rasite daiktų, priklausančių kokiam nors komplektui, tuo galingesni jie taps.

Visi nauji apdarai matyti ir ekrane. Originaliajame DIABLO žaidėjas galėjo turėti tik trejopą apsaugą: lengvą, vidutinišką ir sunkią. Antrojoje dalyje viskas atrodys kitaip: keisis kiekvienas apsaugos elementas. Pavyzdžiui, jei herojus užsimes apsiaustą, tie drabužiai, kuriuos jis vilkėjo prieš tai, niekur nedings — juos matysite po apsiaustu. Tai labai pravers daugkartiniame žaidime, kur kiekvienas žaidėjas turės ypatingą, nepakartojamą išvaizdą.



Nė viename tokio tipo žaidime netrūksta monstrų, taigi ir DIABLO 2 atsiras dešimtys naujų padarų, kuriuos reikės negailestingai daužyti, smaigstyti, kapoti, deginti ir kitais būdais naikinti. Iš pirmosios DIABLO dalies liks tik trijų rūšių pabaisos: puolusieji, zombiai bei skeletonai. Jie buvo palikti tik todėl, kad patiko kūrėjams. Visi kiti priešai — visiškai nauji. Be to, reikėtų paminėti, kad monstrų mirtis atrodys daug įspūdingiau — didžiuliai padarai, besiraitantys agonijoje savo pačių kraujo balose.

„Blizzard" pasistengė, kad visų priešiškų padarų išvaizda priblokštų žaidėjus. Nepaisant to, kad teoriškai DIABLO 2 buvo sumanytas kaip RPG žaidimas, nesitikėkite čia išvysti pasakų herojų — tokių kaip drakonai, troliai, orkai ir goblinai. Šio žaidimo veikėjai yra be galo originalūs. Pavyzdžiui, Didžiagalvis — tai milžiniškas monstras humanoidas su neproporcinga gal-



va bei galūnėmis. Pirmojoje dalyje vienuolyne knibžda Apgavikės — kadaise buvusios išdidžios lankininkės, o dabar stojusios Blogio tarno Anadrielio pusėn. Žaidėjas net galės sutikti keletą magų bei karių, ėmusių tarnauti Šėtonui...

Battle.net — tai neatskiriama DIABLO dalis, turėjusi didelės įtakos žaidimo sėkmei. DIABLO 2 *Battle.net* taip pat bus labai svarbus. Pranešta, kad vienu metu galės žaisti 8 žaidėjai — dukart daugiau nei pirmojoje DIABLO dalyje.

Kūrėjai dabar deda visas pastangas, kad apsaugotų *Battle.net* nuo daugybės įsilaužėlių. Dėl suprantamų priežasčių „Blizzard" nesirengia skelbti, ką konkrečiai jie daro, bet aišku viena — kompanija iš tiesų stengiasi, kad žaidėjai galėtų patirti tikrą malonumą žaisdami *Battle.net*.

Originalusis DIABLO buvo vienas iš įdomiausių ir daugiausiai pelno atnešusių žaidimų per visą istoriją. Pasižymintis itin paprastu valdymu ir nuostabia grafika DIABLO puikiai pademonstravo, kas tai yra arkadinis RPG žaidimas bei davė impulsą daugybei kitų ne mažiau originalių ir nepakartojamų šio žanro žaidimų. Tik pasirodęs rinkoje, DIABLO buvo vienintelis tokio tipo žaidimas, bet dabar padėtis pasikeitė. „Interplay" ir „Bioware" išleistas BALDUR'S GATE atrodo labai įspūdingai, geras turėtų būti veiksmo ir RPG žanrų elementų turintis žaidimas REVENANT, kuriamas „Eidos". Sprendžiant iš viso to, kas čia išdėstyta, galima manyti, kad DIABLO 2 tikrai bus vertas žaidėjų dėmesio. Tačiau kai rinką nuolat papildo potencialūs konkurentai, „Blizzard" negali užmigti ant laurų. Užtat kyla klausimas: ar DIABLO 2 pelnys tokią šlovę, kokia galėjo pasigirti jo pirmtakas? Na, bet turint omeny, jog šį žaidimą sukūrė didžioji „Blizzard", norisi tikėti, kad DIABLO 2 bus, ko gero, net gerokai įdomesnis už pirmąjį DIABLO.

****

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™

(Tęsinys. Pradžia KZ Nr. 2)

Turėtume perspėti, kad kaip tik magai BALDUR'S GATE žaidime yra itin galingi. Tad ir juokai su jais menki. Net vienas aukšto lygio burtininkas gali sulaikyti visą jūsų komandą. Jums prisiartinus, jis gali teleportuotis į kitą, saugesnę vietą, užsidengti apsaugine sfera arba paprasčiausiai tapti nematomas. Puiku, jei savo gretose turite kitą burtininką, nes tik jis vienintelis, panaudojęs atitinkamą magiją, gali aptikti kenksmingąjį stebukladarį ir nurodyti jo buvimo vietą, kad galėtumėt jį atakuoti. Bet jei tokio pagalbininko nėra, vargas jums: pasamdytasis burtininkas nieko nelaukdamas panaudos tinklo magiją, kuri neleis pajudėti iš vietos, ir ims svaidys į jus visada tikslą pasiekiančius magiškus kamuolius, o gal griebsis kokių nors dar baisesnių užkeikimų. Pavyzdžiui, galbūt magui kils mintis paralyžiuoti vieną iš jūsų herojų ir, kol šis stovės kaip įbestas, nenaudėlis vienu rankos mostelėjimu sukurs aštuonetą monstrų, kurie užpuls negalintį apsiginti vargšelį, o bendražygiai net nesuspės pagelbėti. Taip pat sėkmingai priešiškasis magas gali pasinaudoti sirenų bei driadų taktika: tada vienam iš jūsų draugų pasimaišys protas, ir jis puls savo draugus. Gaila, bet teks jį užmušti. Galop magas gali priversti jūsų draugus bijoti ir atimti bet kokį norą kovoti: jie paprasčiausiai vaikštinės aplink ir nereaguos į jokias jūsų pastangas, o ant jų galvų iš giedro dangaus pasipils ugniniai spinduliai ir žaibai. Linksma, ar ne? Tačiau išeičių, kaip išspręsti magų problemą, yra, ir ne viena. Ko gero, geriausia būtų vos išvydus



priešiškai nusiteikusį burtininką kuo skubiau, kol anas nespėjo paleisti kerų, griebti lankus ir šaudyti. Pataikiusios į jį strėlės nutrauks kuriamą magiško užkeikimo ritualą. Burtininkas bus priverstas viską pradėti iš naujo, tačiau kadangi jis nepasižymi ypatinga ištverme, kitos jį pasiekusios strėlės gali būti lemtingos. Jeigu mėginsite prie jo priartėti, kad susikautumėte artimame mūšyje, galite ir nesuspėti. Juk jūs lėtesni už strėles. Ypač tam tinkamų strėlių galėsite rasti tik vienoje vietoje. Jų pagrindą sudaro užkeikimas, nuimantis visokius apsauginius magiškus kerus. Tik kaina jų žvėriška. Kitas būdas: jeigu, tarkim, magui pavyko virsti nematomu, ir jūs negalite jo aptikti, tegul jūsų draugas burtininkas sukuria magiškų monstrų grupę. Šie, skirtingai nuo jūsų, turi tarsi šeštąjį pojūtį, todėl gali aptikti nematomąjį priešą. Dar viena įdomia savybe pasižymi šie magijos pagimdyti padarai: jie besvoriai, todėl gali drąsiai užlipti ant spąstų, kurie jūsų herojams būtų mirtini. Žaidime gausu akimirkų, kai magija tėra vienintelis veiksmingas ginklas.

Ne tik magai sugebės kaišioti jums pagalius į ratus. Lankininkai, skirtingai nei kituose žaidimuose, turės dviejų rūšių strėlių — paprastų ir patobulintų, — o artimame mūšyje išsitrauks kardą ir pradės juo švaistytis ne ką blogiau už jūsų išrinktuosius bendražygius. Net ir vorai, turintys ypač stiprių ir greitai veikiančių nuodų, mokės teleportuotis ir regzti magiško tinklo analogą. Visko čia ir nepapasakosi — reikia pamatyti savo akimis.

Keletą žodžių tarsime ir apie tai, kaip žaidime prasimanyti pinigų, kurių nuolatos trūksta, o ir tuos pačius nelengva užsidirbti. Jau minėjome vagies sugebėjimus, kurie kiek papildys kišenes. Be to, galima pardavinėti karo trofėjus, net ir nukautų banditų skalpus (įdomu, kuris iš herojų juos nuims...) bei imtis antraeilių misijų, kurios apskritai tolimesnei įvykių raidai jokios reikšmės neturės. Šios misijos naudingos tik dėl to, kad padeda spręsti finansų problemą, be to, papildomai įgyjate patirties taškų bei pakeliate savo reputaciją. Ir dar: jums suteikiama visiška laisvė — nebūtina gavus kokią užduotį tuojau pat bėgti ją vykdyti. Tačiau jei matote, kad galite ją atlikti tuoj pat, nepatingėkite tai padaryti.

Vieną iš pirmųjų misijų gavome "Friendly Arm Inn" tavernos miegamajame. Nykštukas papasakojo, kad jo namuose, kurie yra kitame mieste, apsigyveno baisūs padarai, ir jis buvo priverstas viską palikęs nešti kudašių, kol jo paties nesuvalgė desertui. Vargšelis prašė nuvykti į jo namus Beregoste ir sugrąžinti jam tai, ko jis pats negalėjo pasiimti. Nuvykome, radome jo namus ir išvaikėme ten apsistojusius vorus. Paėmėme viską, ką pavyko rasti skrynioje: ten buvo vyno butelys, kurį taip norėjosi išgerti, bet susilaikėme (nors tokio vėliau net geriausiose užeigose neteko matyti), taip pat batai, kurių, ko gero, irgi veltui









nepasisavinome, ir gražus akmenėlis — tokio spalvingumo niekur neteko matyti. BALDUR'S GATE šie akmenėliai yra tokie pat vertingi kaip kreditinės kortelės — bet kurioj tavernoj juos galima išsikeisti į grynuosius pinigus. Dar atidžiau apžiūrėję grindis šalia negyvų būtybių aptikome mažytį voriuką — jį irgi verta pasiimti kaip savo žygdarbio įrodymą. Grįžus pas užsakovą teko kalbinti jį daugybę kartų, kol pastarasis už kiekvieną savo daiktą atseikėjo krūvelę pinigų.

Buvo ir keistų užduočių. Įžengus į naują neištirtą plotą, kompiuteris pranešė, kad vyksta susirėmimas: kažkokie lig tolei negirdėti priešininkai atakuoja žmogelį, bet jokios žalos šiam negali padaryti. Pagaliau tą vietą suradome. Maždaug penkiolika būtybių stovėjo apspitę ratu kažkokį senuką ir nesėkmingai bandė jį nusmeigti. Pamatęs mus, senukas išsiveržė iš apsupties žiedo ir pasileido bėgti link mūsų. Pribėgęs paprašė padėti susitvarkyti su šiais padarais. Bet vos prasidėjo mūšis, mums atvipo žandikaulis: mes visi gal tik trejetą gyvių suspėjome nukauti, o kitus, tiesiogine to žodžio prasme, ištaškė į gabalus išprotėjęs senukas. Po mūšio jis priėjo prie mūsų, padėkojo ir kažkaip keistai šokinėdamas pasišalino. Už ką padėkojo, nelabai supratome — turbūt už tai, kad leidome jam juos visus išžudyti. Keistuolis.

Kartais dar nė neatlikę užduoties gaudavome kyšių arba užmokestis pasirodydavo tikrai per didelis. Štai vienas atmintin įstrigęs nuotykis. Senukas paprašė išgelbėti karvę, kuri buvo vienintelis jo pragyvenimo šaltinis. Už keleto žingsnių aptikome dešimtį Xvart'ų, kurie apspitę ratu pjovė vargšą karvę. Visi skriaudikai atrodė tokie džiugūs ir savimi patenkinti, kad pagaliau susirado už save silpnesnį priešininką. Pagailo mums skerdžiamos ir garsiai vaitojančios karvės, tad ėmėme naikinti užpuolikus, tačiau nė vienas iš jų net dėmesio į mus neatkreipė ir nė neketino baigti savo juodą darbelį. Šiek tiek sunerimome — o jei nespėsime išgelbėti karvės? Tačiau spėjome, o senukas atsidėkodamas skyrė gan daug patirties taškų, pinigų ir net dviem laipsniais pakėlė reputaciją. Tokio atlygio nesulaukėme už jokią kitą užduotį.

Ne visos užduotys esti tokios linksmos. Kartą prie krioklio radome verkiančią mergaitę — į vandenį įkrito jos kačiukas, kurį ji labai prašė surasti. Tačiau gyvūnėlį radome jau prigėrusį. Nunešėme jį mergaitei. Ši paėmė negyvą kačiuką, davė nemažai pinigų ir vėl pradėjo gailiai verkti. Norėjosi bent grąžinti jai tuos pinigus, tačiau tai žaidime neįmanoma.

Vienoje misijoje nelaimingas tėvas pranešė, kad dingo jo sūnus ir prašė jį surasti. Ir vėl radome tik žuvusio berniuko kūną. Tėvas, pamatęs negyvą sūnų skausmingai pravirko, padėkojo mums ir paėmęs sūnų ant rankų raudodamas nuėjo link savo namų. Nors kompiuteris už tai priskaičiavo nemažai patirties taškų ir pinigų, po tokių misijų pasidarydavo liūdna. Kartais atliekant kokią užduotį patys pakliūdavome į pasalą, o tai irgi ne itin džiugina.

Kūrėjų teigimu, BALDUR'S GATE tekstinę dalį sudaro virš 200 tūkst. žodžių, tad, patys suprantate, skaityti teks nemažai. Žaidimas ilgas kaip ir dauguma RPG žanro kūrinių. Jis gali prikaustyti jus prie kompiuterių maždaug 120 valandų, jei tik nepritrūksite kantrybės, užsispyrimo ir noro pasiekti galutinį tikslą. Kartais žaidžiant būtina meluoti, kad išvengtumėt nemalonumų. Didelę reikšmę kūrėjai skyrė reputacijai. Jeigu jums kiltų noras be jokio pagrindo pradėti žudyti aplinkinius, iškart kristų jūsų reputacija, o bendražygiai pradėtų priekaištauti, netgi grasinti. Jei vis tiek nesiliautumėte, po kurio laiko jie apskritai atsiskirtų nuo jūsų.

Norėdama pradžiuginti BALDUR'S GATE gerbėjus, "Interplay" šių metų pavasarį pažadėjo išleisti šio žaidimo tęsinį (*expansion pack*), kuriame bus naujas intriguojantis siužetas, papildomų misijų, truputį pasikeis peizažas. Ten, kur dabar žaliuoja gražus miškas, tęsinyje galite išvysti nusiaubtą žemę, išvartytus medžius, nematytus priešininkus. Naujos tęsinio misijos žada būti sudėtingesnės ir pradedančiajam žaidėjui jos bus beveik neįveikiamos. Todėl neskubėkite panaikinti savo išsisaugojimo vietų. Tęsinys turėtų užimti vieną, daugiausiai du kompaktinius diskus. BALDUR'S GATE 2 turėtų būti išleistas 2000 metų pirmąjį ketvirtį.

Dar norėtųsi priminti vieną seną patarlę: geriau vieną kartą pamatyti, negu dešimt kartų išgirsti. Kitame šio žurnalo numeryje spausdinsime išsamų BALDUR'S GATE žaidimo aprašymą, tad jeigu įstrigote kurioje nors vietoje, tikimės padėti jums šį žaidimą pabaigti.

parengė Rolandas Šimkevičius









ARMY MEN II

Skiriama alaviniam kareivėliui atminti

Pastaruoju metu pastebėjome įdomų reiškinį: į kompiuterių pasaulį persikraustė jau ir stalo žaidimai, ir televizijos viktorinos, žaidimai kuriami ir knygų bei filmų motyvais. Grynai kompiuterinių žaidimų išleidžiama ne tiek ir daug. Be to, ši tendencija plinta. Konkretus pavyzdys — ARMY MAN 2.

Na, kuris iš jūsų vaikystėje nežaidė su kareivėliais? Nerikiavo ant kambario grindų didžiulių armijų ir nevaidino didžio karvedžio? Tie laikai — jau praeity. „Grįžkime vaikystėn!" — pasiūlė AM kūrėjai. Ir atgaivino plastmasinius žaisliukus. Toks poelgis, be abejo, sveikintinas. Kita vertus, ar neatsitiks taip, kad greitai šis žaidimas bus pernelyg nuvalkiotas ir visiems nusibos. Bet tai — tik spėlionės. O tikrovė štai kokia.









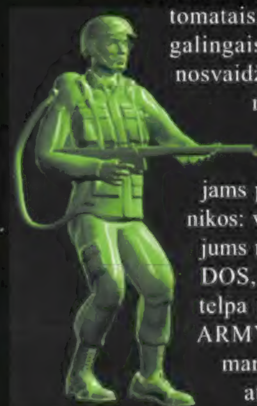
Garbės žodis, kaip pabodo visi šie laukiniai kumščiavimaisi, kautynės, po kurių kibirai kraujo užlieja mūšio areną (beje, jau seniai išaugusią iki kosmoso platybių). Štai imkime, pavyzdžiui, MYTH 2 su tonomis mėsgalių ir krauju permirkusios žemės (deja, „Blood lock-out" režimas neįsijungė, o žaisti, — oi, kaip magėjo). Po jo akys kategoriškai atsisakė žiūrėti į raudoną spalvą — net teko pasikabinti ant sienos draugo Malevičiaus „Juodąjį kvadratą" ir ilsėtis priešais jį retomis laisvalaikio minutėmis. Gydytojai nustatė baisią diagnozę: kompiuterinis daltonizmas su polinkiu atitrūkti nuo tikrovės. Neišgydoma.
Ir vis dėlto atsirado vaistų nuo šios ligos. Jūsų dėmesiui — ARMY MAN 2.

Tiems, kurie akyse neregėjo pirmosios dalies, trumpai papasakosime, kokia jos esmė. Keturios plastmasinių kareivėlių armijos aršiai kaunasi tarpusavy. Mes esame gerieji — tai yra Žalieji (tiesa, tarp jų pasitaiko ir atskalūnų), vadovaujami herojaus Sarge. Blogiukų daugiau — net trys armijos: Mėlynųjų, Pilkųjų bei Smėlinių. Šiaip jau nė viena komanda nėra pranašesnė už kitas. Antrojoje dalyje viskas bus panašiai. Tik nemanykit, kad veiksmas





vyks vien tik tarp žaisliukų. Magiškieji portalai „nematomojo fronto" kariams padėjo pranikti ir į mūsų, realųjį, pasaulį. O čia viskas jau kur kas sudėtingiau. Paprasta lėkštė arba žarna sodui laistyti tampa sunkiai įveikiama kliūtimi. Na, ir, žinoma, kautis tada tenka su „tikroviškais", gyvais priešais. Tarkim, kaip jums patinka galimybė susidurti su tarakonų būriu, ypač kai tie vabalai dukart didesnis už vargšus kareivėlius? Kiekvienas priešas pažeidžiamas, tad čia ypač svarbūs ginklai. Žaidime jų — devynios galybės: galėsite su malonumu lydyti/šaudyti/plėšyti ir t.t. Pradedant paprastais šautuvais, automatais, granatomis ir baigiant galingais minosvaidžiais, liepsnosvaidžiais ir net priešlėktuviniais pabūklais. Bet ir tai dar ne viskas. Visaverčių batalijų gerbėjams pateikta įvairiausios technikos: valčių, džipų, tankų. Ir tai jums ne koks nors COMMANDOS, kur visas būrys laisvai telpa į vienut vienutėlį tanką: ARMY MEN kiekvienas komandos narys gali turėti po atskirą technikos priemonę.



Žinoma, visas čia išvardytas arsenalas — jau įprastas žaidimų pasaulyje. Autoriai tai puikiai suprato ir ginklų rinkinį papildė ypatingais žaisliniais ginklais. Pavyzdžiui, vienas įdomus dalykėlis bet kurį priešą pavers dinamito gabalu su jau smilkstančiu dagčiu (kitas klausimas, kur jis sprogs — kad tik tai neįvyktų pernelyg arti jūsų pačių!). Arba štai padidinamasis stiklas — su juo kareivį, kad ir kaip toli nuo jūsų jis stovėtų, galėsite paversti rūkstančios plastmasės krūvele.

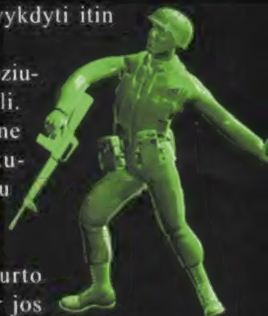
Nevertėtų pamiršti liaudies išminties, teigiančios, jog vienas lauke — ne karys. Kaip tik dėl to per visą žaidimo eigą jūsų herojų supa bendraminčiai, o iki finalinės scenos jų prisirinks išties nemenkas būrys. Ir nemanykit, kad visi jie — bejausmiai žudikai su ginklais rankose. Toli gražu! Visų pirma, kiekvienas iš jų turi patirties: ilgainiui žali naujokėliai virsta tikrais profesionalais — jie tampa taiklesni. Be to, kiekvienas jūsų pavaldinys turės savo aistrą. Ne, ne alkoholiui, o ginklų rūšiai. Užtat dažniau pasidomėkite jų charakteristikomis, kad lemiamu momentu nepaaiškėtų, jog visi jūsų veteranai, — tarkim, tik granatsvaidininkai...



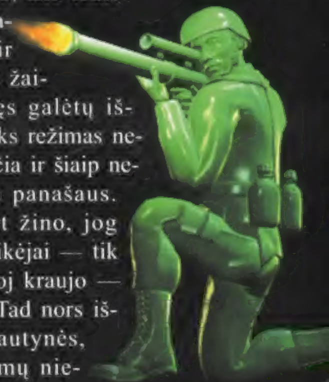


Ką dar būtų galima pasakyti apie ARMY MAN 2? Pati žaidimo idėja ganėtinai originali, ypač turint omeny seniai gerklėje stringančius ateivius iš kitų planetų, fašistus ir kitokius panašius personažus. Bet šis žaidimas galėtų būti ir geriau sukurtas. Tiesą sakant, iš pat pradžių ARMY MAN, švelniai sakant, nesužavėjo. Mat tik pradėję pirmą misiją ir išvydę visas tas lėkštes, puodukus, šakutes ir apskritai pačią grafiką... beprotiškai panūdome įjungti greitintuvą. Bet numalšinę susierzinimą tęsėme toliau, kol patys nepastebėjome, kaip įsitraukėme. Nors grafika nekokia, o žaidime vyraujanti žalia spalva labai greitai atsibosta, bet pasistenkime nekreipti į tai pernelyg daug dėmesio (kita vertus, kokie dar turėtų būti kareivėliai — negi ryškiai oranžiniai?). Juk vis dėlto svarbiausia — žaidimo procesas.

Tačiau nemalonios smulkmenos, kurių žaisdami pastebėjome vis daugiau, vis dėlto galop perpildė nepasitenkinimo taurę. Autorių išgirtasis *point-and click* iš tiesų pasirodė esąs tikras nesusipratimas. Taip, tikra tiesa, kad visą būrį galima įrėminti ir draugiškai pasiųsti į mūšį. Bet jei paskui panorėsite kurį nors karį sustabdyti ir duoti jam kitą užduotį, paskui jį patrauks ir visi kiti! Taigi toji puiki taktika, kuriai pradžią davė C&C ir ištobulino COMMANDOS kūrėjai, ARMY MAN paleidžiama vėjais. Be to, kiekvienas komandos narys — apskritas egoistas. Vienintelis jį dominantis dalykas — kaip pataikyti į priešą. Žinoma, tai puiku, bet juk geram kariui turėtų rūpėti ir būrio draugai! Žodžiu, vargas tam, kuris papuls į kryžminę ugnį ir nesuskubs rasti priedangos (tiesą sakant, tai, turint omeny nesiliaujančias papliūpas iš visų įmanomų ginklų, yra praktiškai neįmanoma), — nelaimėlis gali žūti net ir saviškių suvarpytas. Trūkumus vardyti galėtume dar labai ilgai. Nesunku suprasti, kad dėl to paskutiniąsias misijas įvykdyti itin sunku...



Taigi koks gi būtų reziumė? Pradėsime iš toli. Tikriausiai niekam ne paslaptis, jog kai kuriems subjektams su nestabilia psichika kategoriškai draudžiama stebėti smurto scenas. Nesvarbu, ar jos būtų rodomos filme, ar kompiuteriniame žaidime. Kaip tik dėl šios priežasties kai kurių žaidimų autoriai pasirūpino, kad tokias smurto bei nepadorias scenas ir kraujo vaizdus žaidėjas panorėjęs galėtų išjungti. AM2 toks režimas nereikalingas — čia ir šiaip neišvysite nieko panašaus. Žaidėjas iškart žino, jog pagrindiniai veikėjai — tik žaisliukai, vietoj kraujo — tik plastmasė. Tad nors ištisai vyksta kautynės, psichinių traumų niekas nepatirs.



Galutinė išvada: jeigu jūs sveiki, esate stabilios psichikos ir jau išaugę iš kūdikystės, tada negaiškite laiko vaikiškiems žaidimams. Neverta. Hmmm... Keista: pradėjome tarsi nuo pagyrų, o baigėme... Ką gi, tai reiškia viena: kai kurie kūrėjai nesugeba originalios idėjos tinkamai pateikti. O gaila.



2000-IEJI JŪSŲ NAMUOSE

(atkelta iš 30 psl.)

ir "Clipper" duomenys. Neformatuoti arba nežinomo formato duomenys tikrinami su tekstinės informacijos skeneriu. Tai leidžia rasti ne tik jūsų pačių susikurtų failų 2000-ųjų metų anomalijas, bet atskirais atvejais pastebėti ir pačių programų klaidas.

Štai tokios yra pagrindinės problemos, su kuriomis gali susidurti Jūsų namų kompiuteris pirmąją naujo tūkstantmečio dieną. Priklausomai nuo šių problemų aktualumo, Jūs pasirinksite vieną ar kitą sprendimo būdą ar techninę bei programinę priemonę. Būkite ramūs dėl vieno dalyko — kompiuterio pro langą išmesti tikrai nereikės. Blogiausiu atveju įrašykite keleriais metais senesnę datą ir žaiskite kaip žaidę...

Tačiau netgi jei pavyzdingai susitvarkysite savo kompiuterį ir programas, 2000-ųjų problema jus vis tiek palies, nes ji, deja, yra visuotinė. Nuo to, kaip visuomenė bus pasirengusi šiai problemai, nuo to, kaip šis klausimas bus sprendžiamas valstybiniu lygiu, priklausys ir jūsų ateitis. Nemažai kompiuterių valdo sudėtingus pramonės ir energetikos, transporto ir ryšių, finansų sistemos, kitų strateginių ūkio šakų procesus. Pagalvokite ir apie tai, kad ilgesniam ar trumpesniam laikui galite likti be elektros, telefono, televizijos, maisto produktų ar pinigų, ir suprasite šios problemos svarbą. Ji visiškai reali, tad ją spręsti reikia nedelsiant.